
GAMING FACTOR
LA MEJOR REVISTA DEL MUNDO
www.GAMING-FACTOR.com.ar
AÑO 1 - Nº4
DESPUES DE TAN LARGA ESPERA YA LLEGÓ
BATTLEFIELD 2
Y LO CELEBRAMOS CON UN EXAUSTIVO ANALISIS
PREVIEWS
SUPREME COMMANDER
COMMANDOS: STRIKE FORCE
NEED FOR SPEED: MOST WANTED
REVIEWS
PROTÖTHEA
AREA 51
FANTASTIC FOUR
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY
SERIOUS SAM II
SAM ESTÁ DE VUELTA Y NOS PROMETE REVENTARLE LA CABEZA A MÁS DE UN DECAPITADO. ENTERATE DE TODO EN NUESTRO ESPECTACULAR ANTICIPO
UN INFORME SOBRE UWE BOLL, LA AMENAZA FILMICA
ENTREVISTA A LOS CREADORES DE “THE ELIXIR”, UN FPS ARGENTINO
HARDWARE: ANALIZAMOS MSI-KN8 DIAMOND D - TE TRAEMOS LA SEGUNDA PARTE DEL INFORME DE OVERCLOCKING

EDITORIAL

Caminante no hay camino

No es ninguna novedad que los juegos para PC están pasando por una etapa crítica. Cada vez salen menos productos, siendo el mercado acaparado por las consolas. Muchas compañías con sus políticas de ir a lo seguro y repetir formulas ya vistas una y otra vez lo único que hacen es empeorar el problema.
La E3 de este año trajo consigo una gran escasez de juegos. La cantidad y calidad se redujo drásticamente. Tal y como pueden ver en el número anterior -y en este- los puntajes demuestran que los juegos dejan mucho que desear y que sólo salen uno o dos juegos que valen la pena por mes.
Nosotros en Gaming Factor estamos en un serio problema ¿Cómo mantener una revista de juegos sin juegos?
La respuesta no es sencilla. Si bien no son tantos como uno puede esperar, siguen saliendo juegos y hay varias promesas interesantes en el horizonte. Bajarnos de este proyecto no es una posibilidad ya que hacer Gaming Factor es algo que amamos y que nos ha traído muchas satisfacciones.
La solución es no quedarse tan solo con las reviews y previews. No por nada los juegos son nuestra pasión: se puede hacer mucho más que analizarlos. Por lo que a partir de este número empezaremos a tener otro enfoque de las cosas. Agregamos más columnas con información y artículos que creemos que les resultaran muy interesantes.
Ésta es una nueva cara de Gaming Factor, esperamos que la disfruten.

Diego Beltrami
Jefe de redacción

JUEGO DEL MES



No podía ser de otra manera. Simplemente no podía serlo. Para ir al grano, no era posible que Battlefield 2 fuera un juego malo. Acción para empacharse, muuuchos elementos estratégicos y un multiplayer absolutamente endiablado. Es por esto que Battlefield 2 es nuestro juego del mes. Además, porque, desde hace tiempo, lo que más brilla en un juego no es otra cosa que los gráficos. La jugabilidad es lo primordial en Battlefield 2, y eso lo hace el mejor del mes. Si todavía no le pusiste tus garras es porque no te enteraste (mal) o porque no te da la PC para jugarlo (peor). Y si te enteraste, leete rápido la revista y andá ya a jugarlo. ¿Qué esperás?

INDICE

STAFF

www.gaming-factor.com.ar

AÑO 1 - Nº4

DIRECCIÓN
Diego Beltrami

JEFE DE REDACCIÓN
Diego Beltrami

CORRECCIÓN
Federico Mendez
Marcos Navarro

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN
Nicolas Piergallini
Diego Beltrami
Santiago Perez Lamas

STAFF GAMING FACTOR
Leandro Dias
Matías Sica
Maximiliano Nicoletti
Santiago Platero
Walter Chacón

COLABORADORES
Pablo Strauss
Juan Marcos Victorio
Juan Ignacio Galardi
Alejandro Sena
David Gazzolo
Mariano Martinez
Gustavo Greggi

RELACIONES PÚBLICAS
Cristian Molina
prensa@gaming-factor.com.ar

NEWS

NI SANTO BIASATI TIENE ESTAS NOTICIAS

Primera expansión para Battlefield 2 en camino



A pesar de haber salido recién este mismo mes, EA ya anunció que una expansión esta en camino para Battlefield 2 llamada Special Forces.
Dicha expansión se centra más en el combate de infantería, agregando seis nuevos grupos militares, obviamente basadas en las Fuerzas Especiales de todo el mundo, como los Navy SEALs, SAS, Spetznas, Fuerzas Especiales MEC –se mataron con el nombre-, y dos grupos más: Rebeldes e insurgentes.
Entre los demás agregados encontraremos diez vehículos nuevos (de los cuales EA no quiso decir ni mu) y ocho mapas, obviamente con sus diferentes versiones para 16, 32 y 64 jugadores.
Claro que, como mencionábamos anteriormente, la expansión tiene como propósito darle mas sabor al combate de infantería, para lo cual se vale –además de doce armas nuevas- de varios agregados bastante interesantes. Para empezar se incluirán algunos artilugios como una ballesta que es capaz de disparar una zipline por la que es posible trasladarse usando una polea (¿Un pollo de goma con una polea en el medio? ¿Qué uso puede llegar a tener eso?) que puede ser usado por todo el equipo, teniendo cierta ventaja táctica. También tendremos un gancho para escalar, que funcionara como una “escalera movil” y que también puede ser utilizado por todo el equipo, al igual que el enemigo si no nos lo llevamos con nosotros.
Entre los otros agregados encontramos visión nocturna (bastante útil para unos niveles totalmente oscuros), gas lacrimógeno, mascaras de gas -que nos protegen del gas lacrimógeno a costa de perder parte del campo de visión-, granadas flash y más.
Battlefield 2: Special Forces esta siendo preparado para salir a la venta a fines de año, cosa de aprovechar las ventas de navidad. Ahora ya saben qué pedirle al viejito pascuero este año.





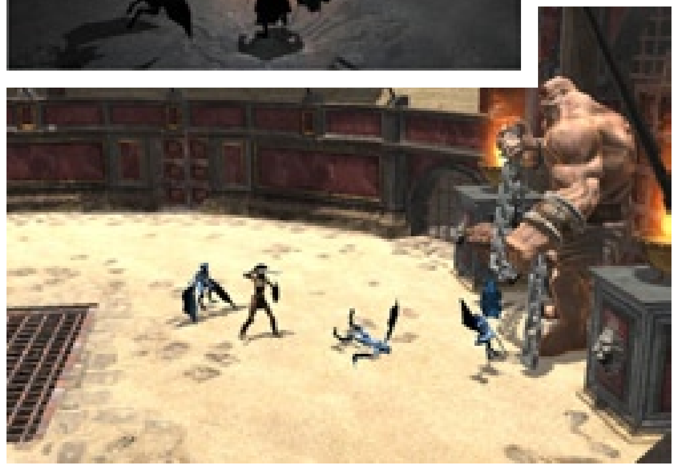


Loki se da a conocer

Recién para el Segundo cuarto del 2006 estaremos presenciando la llegada de Loki, un RPG orientado a la acción cuyo desarrollo recientemente fue anunciado por el desarrollador francés Cyanide.
Loki transcurre en un universo inspirado en mitologías y por antiguas civilizaciones como los egipcios, griegos, aztecas y vikingos.









A luchar por la Tierra Media una vez más



Se ha confirmado el desarrollo de Battle for Middle Earth 2, la continuación del popular RTS basado en la gran franquicia de J.R.R Tolkien. Esta vez el combate es en el norte, donde las fuerzas de Sauron se baten a duelo contra elfos y enanos. Entre los cambios que se podrán apreciar en esta nueva entrega se encuentran el poder crear y personalizar un propio héroe; y también la eliminación de la restricción del lugar de construcción, siendo que en Battle for Middle Earth estabamos limitados a construir en ciertos lugares predeterminados.
El juego consta de quince misiones para cada bando, en los que se añadieron los combates navales. Nuevos héroes, unidades, razas y un modo multiplayer totalmente renovado, todo gracias a un engine mejorado.
Eso si, tendremos que esperar hasta el primer cuarto del año que viene para poder disfrutar de esta secuela.

Running With Scissors hace trato con Alpha Models



Running With Scissors, compañía responsable de la saga Postal, ha firmado un contrato con la agencia de modelos Alpha Models para tener un "apartado" fotográfico llamado Postal Babe. En el mismo, algunas modelos bastante calentitas posarán con vestimenta no tan apropiada y relacionada con el juego. Hasta ahora se hizo únicamente una sesión fotográfica y entrevista con Jennifer Walcott -conocida por sus apariciones en Playboy y en la futura cuarta entrega de American Pie- en el sitio de RWS, www.gopostal.com . Obviamente una excelente noticia para los fanáticos del juego y… Bueno, los que ni lo conocen, tampoco creemos que pregunten. Recomendamos que se peguen una vuelta por la página de Alpha Models (www.alphamodels.net), que definitivamente no tiene desperdicio alguno…



¿Se acuerdan de SIN? ¡Volvió! En forma de Source





Ritual Entretainment, conocida por brindarnos el espectacular SiN allá por 1998, anunció que la secuela de dicho juego está en producción, y que de hecho está siendo desarrollada bajo el motor Source (Engine multipremiado y debutante en Half-Life 2). El juego será distribuido por capítulos, los cuales serán vendidos por Steam, el sistema pago de distribución Online que actualmente se utiliza para Counter-Strike, Day of Defeat y otros.



SiN episodes continúa con la pelea de John R. Blade quien, acompañado por J.C, el súper nerd hacker, y Jessica Cannon -el personaje nuevo que hasta ahora "promociona" el juego-, una novata con habilidades notables, intentará detener a la dotada de pechos Elexis Sinclaire, quien bien a lo Hitler y con una buena empresa multimillonaria propia intentará crear una raza de superhumanos.

La fecha de salida de SiN episodes aún no se conoce, pero quedensé tranquilos que les comentaremos cualquier novedad que surga sobre el tema en estas mismas páginas, claro que no estas puntualmente sino las del número correpondiente.



Starship Troopers casi terminado

Empire Interactive se enorgullece en anunciar que, tras cinco años de laburo sin parar, su juego basado en la franquicia Starship Troopers verá la luz en Octubre de este año. El juego recreará de las mejores escenas de la película, brindándonos con la máxima fidelidad posible una pelea cinemática interactiva entre los Marines espaciales y los Alienígenas superinteligentes.



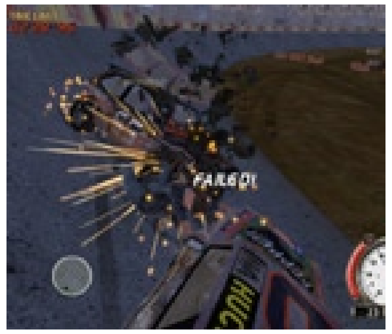


FlatOut 2 en desarrollo

Vivendi Universal y Empire Interactive han pactado para la distribución de su futuro título y secuela de FlatOut, FlatOut 2, previsto para el 2006 y desarrollado para PC, entre otras plataformas.

FlatOut 2 será, como es su precuela, un juego de carreras sucias y destructivas, al mejor estilo Destruction Derby, solo que con jugabilidad, física y gráficas mejoradas.







Vietcong: Rising Sun

Salió a disposición de todos los usuarios poseedores del juego Vietcong un Addon no-oficial titulado "Rising Sun". El mismo cuenta con cuatro misiones Singleplayer, ocho misiones Multiplayer (Incluyendo un nuevo modo de juego MP llamado Hold The Base), nuevos Skins y sonidos. El Addon puede ser descargado desde la página www.filefront.com



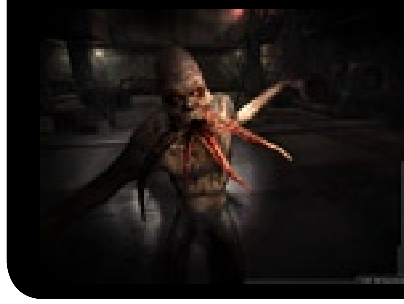
BloodRayne 2 ya es Gold

Majesco anunció que BloodRayne 2, el juego en el que interpretamos a una mitad vampiro-mitad humano con poderes sobrenaturales, ya está en etapa Gold y saldrá a la venta en los próximos días de Agosto.

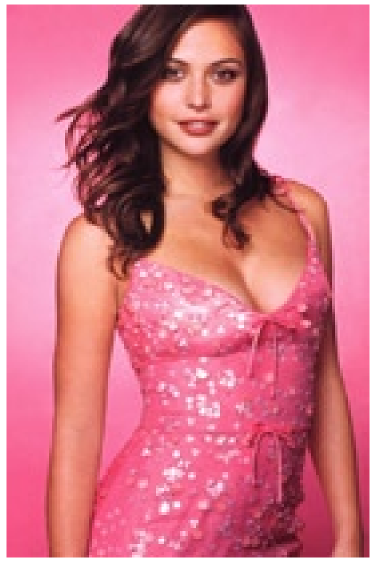


Stalker retrasado

Anton Bolshakov, director de GSC Game World, anunció que su actual juego en producción, S.T.A.L.K.E.R Shadow of Chernobyl, no verá la luz este año debido a problemas con la trama del juego.



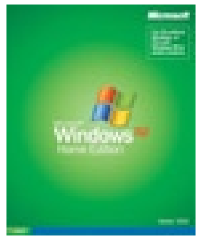
Nueva modelo para Need For Speed



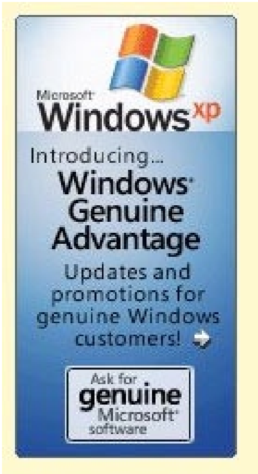
Josie Maran ha sido elegida como la presentadora de la nueva entrega de la saga Need for Speed, titulada “Most Wanted”. Maran interpretará a una piloto de carreras clandestinas llamada Mia, quien a lo largo del juego nos adentrará en el mundo de las carreras ilegales en nuestro intento por llegar a ser el conductor más respetado.
Maran es conocida (o debería serlo, por lo menos… Nerds) por interpretar películas tales como Van Helsing o la mas reciente basura de Leonardo DiCaprio, El Aviador.
Need for Speed: Most Wanted está previsto para Noviembre de 2005.
En esta misma entrega de Gaming Factor pueden apreciar una fantabulosa Preview de NFS Most Wanted.



Windows Genuine Advantage, o eso dicen.



El programa Windows Genuine Advantage fue lanzado el día 27 del mes pasado, y al día fue hackeado. Antes de adentrarnos en este detalle, veamos qué es el Windows Genuine Advantage (WGA para los amigos): básicamente, es un programa antipiratería. Lo que hace es registrar la PC en la que está instalado Windows para verificar si es una copia original o es del pirata de turno. Todo esto viene a cuento de que, para descargar ciertas actualizaciones, la copia que tenemos instalada en nuestra querida PC tiene que validar el WGA.
Ahora, el sentido de la noticia es que este sistema duro solo 24 horas. Algún vivo se dió cuenta de la pobre programación del WGA y observó que ingresando cierto código JavaScript (un lenguaje muy difundido en la web) se podía pasar esa barrera sin siquiera despeinarse.
Según nuestra fuente de información, un tal Sr. X que trabaja para Microsoft, el programador que ideó que la validación sea por JavaScript, está siendo buscado por la CIA, FBI, Interpol y la Policía Bonaerense por el delito de idiotez.



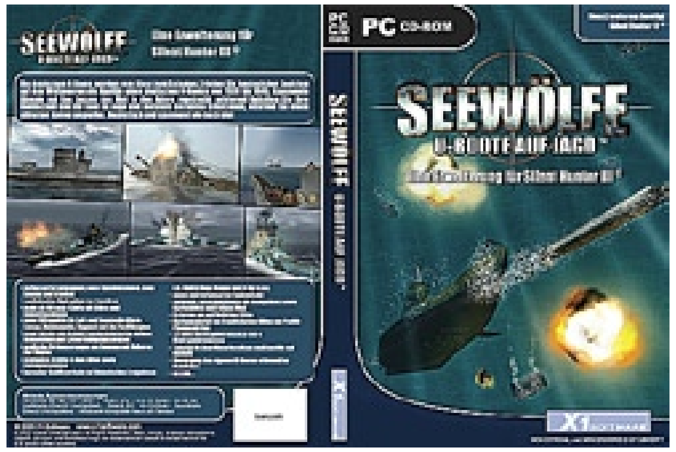
Soldiers: Heroes of World War II se expande

Los creadores de Soldiers: Heroes of World War II, aparte de estar trabajando en una secuela de dicho título, se encuentran desarrollando una expansión para la primera entrega, llamada “Saboteurs”. En la misma, los jugadores podrán formar grupos de hasta 6 saboteadores Soviéticos a los que se les delegan difíciles y arriesgadas tareas, como ser la captura de oficiales alemanes o la destrucción de radares importantes.
El juego tiene como características, entre otras cosas, una campaña Singleplayer de 10 misiones, un terreno muy interactivo y casi totalmente deformable y la posibilidad de tomar posiciones y artillería enemiga para usarlas como propias.
La fecha de salida de Saboteurs aún es desconocida, y todavía no hay ningún sitio que contenga información al respecto

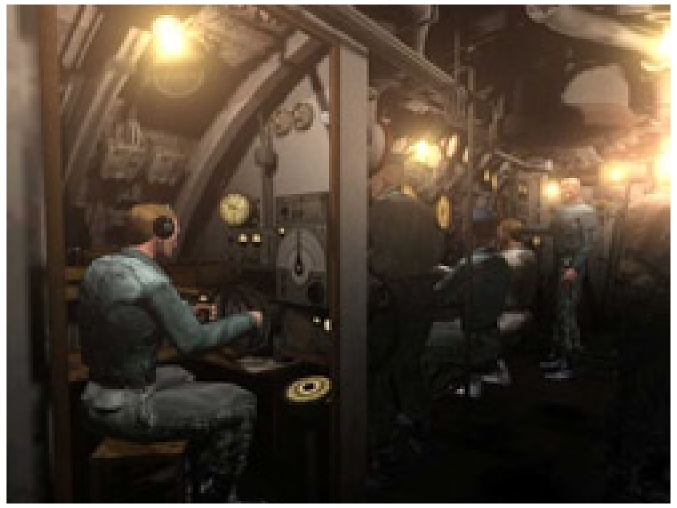


Silent Hunter 3: SeaWolf

Se viene un add-on no oficial para el excelente simulador de submarinos de los franceses Ubisoft.
Siendo desarrollado por X1Software, un desarrollador alemán, este add-on (nombrado Seawolves) hace gala de una gran cantidad de inclusiones. Entre ellas encontraremos: Sesenta nuevas ciudades en Europa, Estados Unidos y el pacifico. 22 nuevas misiones para el modo Single Player y cuatro para el modo Multiplayer. También incluirá montones de mejoras y agregados como objetos, barcos, sonidos, arreglos gráficos, nuevos mensajes, mejoras a los barcos y muchísimas cosas más.
El add-on está próximo a ver a luz ya que tiene fecha de salida planeada ya para este mes. Fanáticos, quedan avisados.







TRES CORTITAS DE HARD

Soporte para DDR466 y DDR500 en A64 Rev. E

Los nuevos Athlon 64 Revisión E (Venice y San Diego), además del soporte para SSE3, recibieron una mejora en el controlador de memoria. Dentro de estas mejoras se encuentran 2 nuevos divisores para la velocidad de memoria, 7/6 y 5/4, lo que permite usar las memorias a 466MHz y 500MHz respectivamente. Si bien no existen normas de JEDEC para memorias a estas velocidades, hace ya bastante tiempo que los fabricantes de memoria proveen memorias que corren a dichas velocidades de manera muy confiable. DDR1 sigue dando pelea, y se niega a ceder el trono a la moderna DDR2.

Nuevos CPU de Intel para el 2006

Esta semana Intel produjo las primeras unidades funcionales de los procesadores de la próxima generación, código Merom A0. Los chips Merom (móvil) y Conroe (escritorio), son parte de una nueva familia de procesadores destinados a remplazar a los Pentium M, corazón de la plataforma Centrino, y a la familia NetBurst (Pentium 4). El diseño de esta nueva familia se basa en una nueva evolución de la arquitectura P6, que sigue negándose a morir después de casi 10 años de éxitos.

1.5 millones de mothers NF4 SLI

nVidia anunció que ya vendió mas de 1.5 millones de motherboards con soporte para SLI, y más de 6 millones de placas. Definitivamente en el área de la tecnología multi GPU tienen el mercado completamente cubierto, ya que el Crossfire de ATI todavía brilla por su ausencia.
Según se informo, de esos 1.5 millones, 1.2 millones corresponden a motherboards para Athlon 64, mientras que solo 300.000 corresponden a la versión para Pentium 4.

GALERIA DE IMÁGENES

The Movies



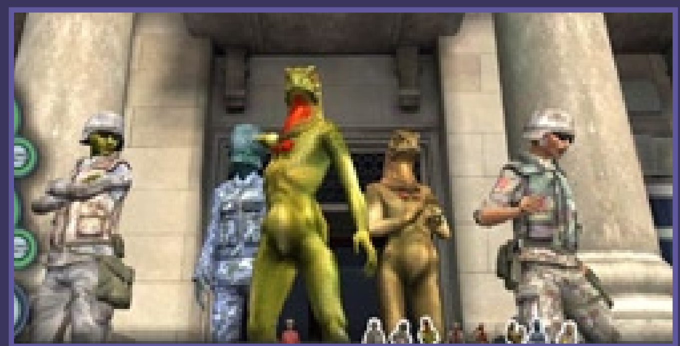












HITMAN™ BLOOD MONEY











SUPREME COMMANDER

FICHA TÉCNICA:

Fecha de salida: No Disponible
Demo: No disponible
Género: RTS
Compañía: Gas Powered
Distribución: THQ

HACER UN JUEGO NO ES ARTE, ES CIENCIA

POR Walter Chacón

Si digo Chris Taylor alguno recordará Total Annihilation y se caerá al piso, empezará a patalear y babear, para finalmente morir de un ataque de felicidad extrema. De seguro mucha gente no tiene ni idea de quién es, pero de solo nombrar TA ya debe estar tirado haciendo lo que dije anteriormente. Para los jóvenes que no conozcan ninguno, les comentaré: Total Annihilation es un RTS futurista creado en 1997, que volvió loco a medio mundo por su gran jugabilidad. Incluso hoy en día sigue manteniendo una legión de fanáticos, que siguen minuto a minuto las novedades que anuncia Taylor en Gas Powered Games (anteriormente en Cavedog Entertainment). Alguna persona que lo vea hoy, podría tildarlo de un simple clon de Command & Conquer, lo que está muy lejos de la realidad.



Bueno, este señor –y su empresa, claro está- vuelve a la carga con otro RTS que, literalmente, nos volará el bocho. Para la creación de Supreme Commander, aparte de tomar prestado algunas cosas del éxito mencionado más arriba, diría que Taylor hizo que el espíritu de Albert Einstein se metiera en su cuerpo. Aquí van los motivos.



¿El martillo es grande o chico? Teoría de la relatividad

En Supreme Commander el tamaño de las unidades es relativo. Podremos estar contentos con nuestros tanques que poseen toda la facha tecnológica, solo para luego compararlos con una nave unas 20 veces mas grande que cada uno de nuestros "cacharritos tira corchos". Si alejamos un poco más la cámara, podremos ver unos cruceros que hacen que las naves parezcan modelitos a escala, de esos que salen con alguna revista a un precio un poco alto para mi bolsillo (bah, con mi bolsillo como referencia, todo está caro). Y así, nos podremos quedar comparando todas las unidades (que son muchas) y decir "pucha, que buen trabajo en la escala de las unidades". Para el correcto manejo de las mismas, utilizaremos el típico drag (hacer un cuadrito con un clic para elegir las unidades). Cuando la cámara esté demasiado lejos del suelo, unos íconos pequeños aparecerán en donde de supuestamente está la "pequeña" tropa. Si queremos tender una emboscada en algún punto, elegimos a todas las fuerzas que queramos usar, les ordenamos ir a la ubicación que queremos y esperarán hasta que





llegue el último de los que mandamos, para recién empezar a avanzar. Aún así, se está trabajando todavía en este aspecto, ya que la idea de ser un comandante supremo que es capaz de enviar quichicientas tropas al mismo tiempo, puede resultar algo complicado. Veremos después cómo se las arreglan.

Tendremos tres bandos para elegir: Los Cybrans (especializados en tecnología Stealth), las fuerzas terrestres (especialistas en hacer ruido) y los Aeons (poseen tecnología alienígena de distintas clase). Nuestro ejército cubrirá todo tipo de terreno, ya sea por aire, tierra o agua. Los aéreos no pululan libremente en los cielos y tienen que aterrizar en alguna pista para reabastecerse luego de algún bombardeo. Los mares podrán estar llenos de submarinos o distintos barcos, algunos con misiles de largo alcance excelentes para derribar defensas enemigas y otros con un tamaño súper inmenso que pueden albergar muchas naves para destruir todo a una velocidad impresionante. En tierra poseeremos las armas de daño más devastador del juego. Sin embargo, su lentitud es notable y, combinándolo con el tamaño de los mapas, nos obliga a utilizar medios de transporte gigantescos para mover la gran cantidad de robots que utilizaremos.



Distintos usos de la fórmula $E = M \times C^2$

El poder de destrucción de las tropas puede llegar a destruir la tierra y a todos sus habitantes. Pero eso no es nada nuevo, así que vamos a lo que nos interesa: podremos tirar bombas atómicas, y muchas. Al impactar el misil producirá el hongo que, segundos mas tarde, dejará totalmente blanca la zona por unos segundos. El suelo se deformará, dejando los árboles y otras partes del ecosistema totalmente arruinados (si es que dejan algo), además de los restos de los soldados fallecidos por el terrible golpe. Pero no se piensen que una sola bomba rompe todo eh. Algunos robots de gran coraza pueden llegar a sobrevivir si no se encuentran muy cerca del punto de impacto, aunque dudo que sobrevivan a la segunda. O la séptima. El exceso de bombas atómicas -o quizás, algún otro tipo de arma de destrucción masiva que no revelaron- atraerá consecuencias severas, pudiendo así destruir el planeta ("¡Si no es mío, no es de nadie!"). Quizás esto último sea solo una mentira que circula por Internet, pero se plantearán diversos problemas que aparecerán para que nadie se centre en ganar solamente con ellas.



¡Cuántas luces! ¿Viajarán a 299.792 kilómetros por segundo?

¿O por lo menos a 40 FPS? Es difícil saberlo, pero de seguro necesitaremos un equipo potente. Los detalles de los tanques, arañas mecánicas y, yendo más arriba, las naves gigantes es impresionante. Sus cañones, radares y los compartimientos podrán verse u omitirse, dependiendo del zoom. El tamaño de los mapas serán gigantesco y la calidad de los mismos también. Por último, se hizo especial mención en los efectos de luces y en las explosiones, que nos harán limpiar la casa con baba en el momento que tiramos la primera bomba atómica. En pocas palabras: agarrase quien pueda.

Todo esto nos muestra, si sale a la perfección, que Supreme Commander revolucionará de forma inmediata lo que conocemos en nuestras pcs como "guerras a gran escala". Chris Taylor una vez desmayó a todos con Total Annihilation y ahora al parecer hará lo mismo. A diferencia de Einstein, no ganará un Nobel, pero tal vez consiga el "mejor juego de estrategia del año" en muchos lados.



COMMANDOS: STRIKE FORCE

FICHA TÉCNICA:

Fecha de salida: Primavera 2005
Demo: No disponible
Género: A partir de ahora: FPS
Compañía: Pyro Studios
Distribución: Eidos Interactive

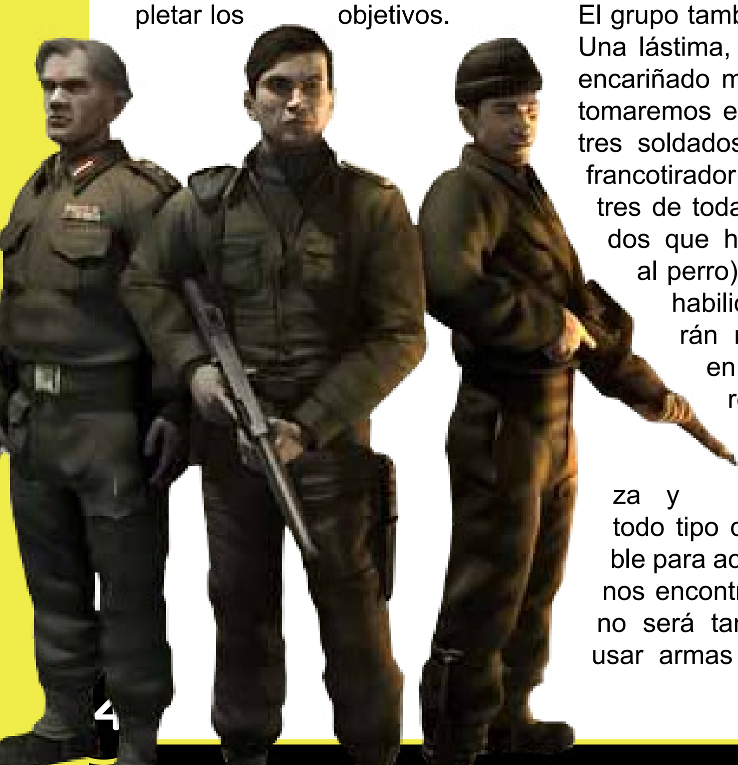
CAAAAAMBIA, TODO CAAAMBIA

POR Walter Chacón

Todos... ¡Firmes! Todos los que no hayan jugado ninguna de las versiones de Commandos ni sepan su temática, se ponen a hacer 100 flexiones ya mismo. Los que digan que su excesiva dificultad volvía al juego aburrido: ¡MARICONES! ¡Vayan a pelar granadas con un alicate! Aquellos que demostraron ser suficientemente hombres para completarlos a los tres: han sido ascendidos a "gamers de huevos de acero" (o "iron-balls gamers"). Ahora presencien su próxima misión: Commandos Strike Force.

Antes de continuar, les haré una reseña de los comienzos de esta saga a la gente que ahora mismo debe tener los brazos cansados. Para decirlo en pocas palabras, toda la saga Commandos consiste en juegos RTS en los que manejábamos a un puñado de soldados de elite en distintas misiones como destrucción de fuerzas enemigas o robo de documentos entre otras, teniendo que hacer uso de nuestro cerebro tan oxidado para poder avanzar a través de la -aparentemente- impenetrable defensa. Cada commando poseía distintas habilidades y el uso correcto de las mismas era la única manera de completar los objetivos.





¿Te acordás de cuando las islas nos pertenecían?

Los tiempos cambian, al igual que las personas, la televisión y los juegos -entre otras cosas-. Para empezar, al que no se avivó todavía le cuento: ahora Commandos es un FPS. Para adaptarse a este cambio, ahora dispondremos de un radar que muestra el rango de visión de los enemigos. El grupo también ha sido cambiado. Una lástima, porque nos habíamos encariñado mucho con ellos. Ahora tomaremos el control de solamente tres soldados: un boina verde, un francotirador y un espía. Si, sólo tres de toda la clase de commandos que había (nueve contando al perro). Cada uno tendrá una habilidad distinta y modificarán notoriamente la forma en que debemos jugar el respectivo nivel. El boina verde será pura acción y con su fuerza y agilidad utilizaremos todo tipo de armamento disponible para acabar con todo nazi que nos encontremos. El francotirador no será tan brusco y no puede usar armas pesadas. Sin embargo, posee la habilidad de mantener la respiración, haciendo que todo se ponga en Bullet Time (El efecto "tipo Matrix" de ralentización de tiempo) y así apuntar tranquilo con el rifle sniper. Por último tenemos al espía, que posee la capacidad de robar la vestimenta del enemigo asesinado con sus cuerdas de piano (¿será pelado el espía?) y hacerse pasar por ellos. Cuando pase frente a soldados de menor rango éstos ni se mosquearán. Si lo ve uno de igual rango, puede que sospeche un poco, mientras que los de mayor rango gritarán el típico "Alarm! Alarm!". La mayoría de las misiones serán de acción y sólo manejaremos a uno. Sin embargo, existirán algunos casos en que controlemos a dos, pero nunca tendremos a los tres. En este caso, la IA tomará el control del que no usemos y sólo responderán al fuego enemigo. Eso nos lleva al siguiente punto.

Mucho más inteligentes que Arnold Schwarzenegger

Mis generales informan que la respuesta del personaje que no esté siendo utilizado, tiene un par de opciones. Si queremos, podremos optar por que dispare a todos los enemigos que vea. Si lo que hacemos es "actuar rezando que al otro no lo vean", haremos que sólo dispare al enemigo que tenga toda la intención de llenarlo de plomo. Pero no esperen una total eficacia, porque tranquilamente uno podría dejar al commando acobachado en un rincón que justo dé al patio de recreación nazi y cambiar para que la IA haga todo el trabajo. Táctica de soldados rasos le dicen.

Detrás de las líneas enemigas, inteligencia nos ha informado que los nazis están como siempre: cabreados. Y recalco el "como siempre" porque en las versiones anteriores nos hicieron la vida imposible, teniendo que cargar el juego infinidad de veces porque "justo el último soldadito me mató". Los soldados comunes podrán tanto permanecer en su puesto como hacer un patrullaje, teniendo varios senderos y eligiéndolos al azar. Luego estarán las patrullas, que tienen mejor resistencia, puntería y sus lindas metralletas que pediremos prestadas de sus manos cubiertas de sangre. Los generales serán muy avanzados y podrán sospechar si no ven a uno de sus subordinados en su respectiva zona. Aunque esto no pasará siempre, porque la memoria no les da para todo.





Los yuyos también son necesarios aunque no haya enemigos

Para agilizar los trámites, los programadores decidieron usar RenderWare y así poner mayor atención a la calidad gráfica que a la construcción del motor. Esto se nota realmente: los lugares donde atacaremos tienen una calidad excelente. Los escenarios serán muy grandes, dándonos una ambientación hermosa y la posibilidad de completar las misiones en el orden que queramos, por distintos caminos y métodos.

Inteligencia también comunica que los enemigos tienen una calidad gráfica muy buena. Se pueden distinguir perfectamente el rango y el arma de cada uno, y sus texturas parecen tener muy buena calidad. Esto último podría no verse tan así cuando salga, teniendo en cuenta que CSF será lanzado también en PlayStation 2 y Xbox.

Como último punto, no podemos olvidarnos del Multiplayer. Se contará con cuatro modos: Team Deathmatch, Capture The Flag, Sabotage y Postmen; pudiendo entrar un máximo de 16 personas en cada uno. Si bien del último no se habló nada, en Sabotage deberemos capturar a los enemigos para obtener un pedazo de código de cada uno y así poder entrar en la base enemiga. Si buscan un modo cooperativo, se sentirán muy decepcionados. Ojalá reflexionen y se den cuenta de ese detalle que faltó incluso en C3.

Último repaso para no meter la pata

Por lo que se ve, CSF no decepcionará. El traslado de género podrá ser raro y la misión difícil, pero esperemos que cumplan con todo lo que prometen y agreguen otro excelente juego a esta saga. Tenemos poco tiempo para prepararnos. ¡Rompan filas!





NEED FOR SPEED: MOST WANTED

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: Noviembre 2005
Demo: No disponible
Género: Carreras
Compañía: EA Games
Distribución: Electronic Arts

SABOREANDO EL ÉXITO POR ANTICIPADO

POR Leandro Dias



Como ya es habitual, a fin de año podremos disfrutar de una nueva entrega de la saga Need For Speed. Y por lo que pudimos ver hasta ahora, EA Games no planea con este nuevo título innovar mucho con respecto a la versión anterior, pero sí agregar algunas cosillas bastante copadas y mejorar notablemente todos los aspectos en general. Además, luego de observar los últimos videos y screens, podemos decir que Most Wanted tiene todo para convertirse en un éxito instantáneo. Ahora veremos por qué.

Babeando más que un recién nacido

La calidad gráfica de Need for Speed: Most Wanted es tremenda. Los modelos de los autos están realizados de forma tal que no tienen nada que envidiarle a los de la realidad. Con la implementación de una iluminación en tiempo real, los efectos son capaces de dejar sin aliento a más de uno. Por su parte, los escenarios (paisajes urbanos e industriales) se ven bellísimos. Se pueden distinguir claramente los pequeños detalles como grafittis y carteles, lo que produce una sensación de realismo descomunal.
Una cosa que me llamó particularmente la atención es la sensación de velocidad que otorga el juego.

Este Need For Speed aparentemente será uno de los más veloces y frenéticos de toda la saga.
Con todo esto combinado, y si no ocurre una catástrofe de último momento, es casi seguro que técnicamente este juego sea impecable.

Más rápido, pero con policías

Una de las diferencias más notorias entre NFS: Underground y NFS: Most Wanted es que en este último no sólo tendremos que preocuparnos por ganar las carreras sino también por no ser atrapados por la policía. Ésta era una de las cosas que extrañábamos en las dos últimas versiones y que finalmente regresará en Most Wanted. Y lo hará con todo, ya que se ha incluido un sistema llamado Blacklisted, en el cual habrá un ranking de los corredores callejeros más buscados por las fuerzas de la ley. A medida que ganemos carreras y que nuestra popularidad sea cada vez mayor, se tomarán medidas cada vez más importantes para capturarnos. Por esto, en un principio sólo seremos buscados por uno o dos patrulleros, pero cuando ya seamos famosos nos perseguirá más de una decena y hasta utilizarán helicópteros para ubicarnos.





Según los programadores, los policías contarán con una inteligencia artificial muy desarrollada por lo que deberemos emplear diferentes tácticas para eludirlos.
A su vez, damos por descontado que se podrá jugar del lado de los uniformados como en el recordado Need for Speed: Hot Persuit.

Un mundo abierto a la velocidad

Si bien las carreras se seguirán desarrollando en las calles, ahora se acrecentará la sensación de estar corriendo en las mismas y no en un circuito. El juego se desarrollará en gran medida en un paisaje industrial-urbano, por lo que veremos grandes edificios y fábricas.
Una cosa muy interesante que se está implementando en Need For Speed: Most Wanted, es que varios sectores de los escenarios pueden destruirse. De esta forma podremos pasar por lugares que a simple vista son inaccesibles pero que se convierten con unos golpecitos en atajos. Esto será vital tanto para ganar las carreras como para no ser capturados; y también deberemos tener en cuenta al tráfico a la hora de correr -se ve que en EA le estuvieron dando duro y parejo al Burnout-.
Otro agregado importante es que este juego contará con un botón a través del cual activaremos un efecto similar al Bullet Time de Max Payne. Es decir que por unos segundos la velocidad bajará considerablemente. Esto nos permitirá realizar maniobras muy complicadas e insólitas piruetas que nos ayudarán a escapar de la ley.



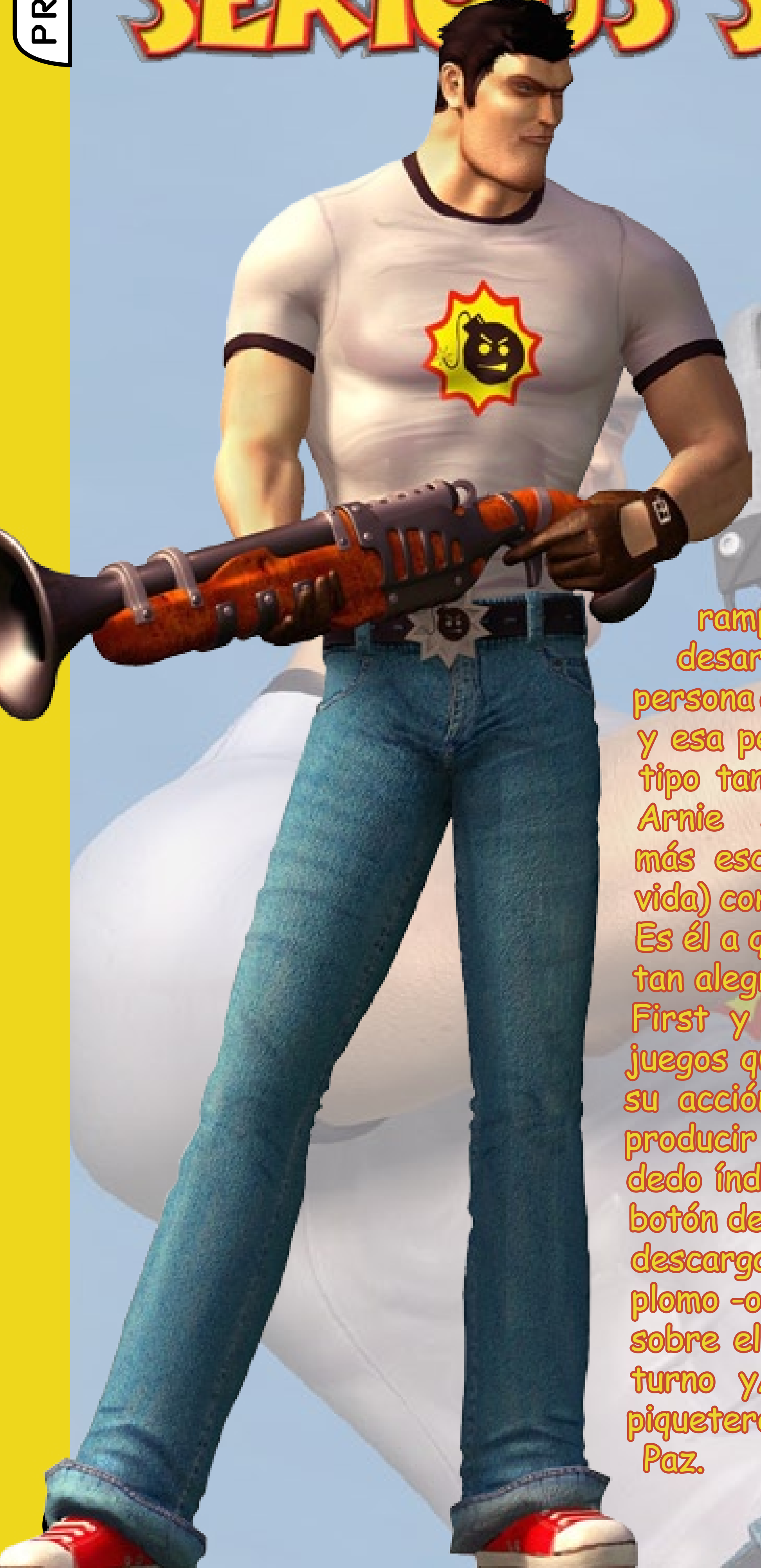
Tuning, o crear el auto que no podemos comprar (snif)

Al igual que en los Underground, en Most Wanted podremos tunnear los coches de la forma que se nos plazca. Para ello contaremos con una enorme cantidad de opciones para mejorar a nuestro vehículo tanto en lo estético como en el funcionamiento.
La cantidad de autos disponibles va a ser bastante grande y ya están confirmados vehículos tales como el Mazda RX-8 o el Porsche Carrera GT.
Por último, cabe destacar que ya está anunciado que Most Wanted podrá jugarse online, y que para eso se están realizando una serie de modos de juego al parecer bastante copados.

En resumen, Need For Speed: Most Wanted tiene todo para ser un juegazo de aquellos. Esperemos que los muchachos de EA GAMES cumplan todo lo que prometieron y no nos decepcionen.



SERIOUS SAM II



FICHA TÉCNICA:

Fecha de salida: Q4 2005
Demo: No disponible
Género: FPS
Compañía: Croteam
Distribución: 2K Games

Cuando ataca un ejército de suicidas decapitados y gritones, toros cargados en esteroides, esqueletos rampantes y ranas super-desarrolladas, sólo hay una persona a la que se puede recurrir, y esa persona es Sam Stone, un tipo tan duro que haría llorar a Arnie Schwarzenegger (nunca más escribo ese apellido en mi vida) con tan sólo mirarlo.
Es él a quien hemos personificado tan alegremente en Serious Sam: First y Second Encounter. Dos juegos que se caracterizaban por su acción frenética al punto de producir un tremendo dolor en el dedo índice de tanto presionar el botón del mouse en un intento por descargar enormes cantidades de plomo -o lo que tengamos a mano- sobre el cuerpo del monstruo de turno y/u horda de monstruos piqueteros cortando la General Paz.

Serious Sam es una experiencia única. Conservando la jugabilidad de los FPS clásicos como Doom, nos pone en una lucha contra montones de enemigos que compensan su falta de inteligencia con su descomunalmente enorme superioridad numérica.
En su momento, el juego ponía las nuevas tecnologías al servicio de una jugabilidad tan sencilla como “dispara a todo lo que se mueva aunque sea tu vieja que recién se levanta”. Con esa temática surgió unos de los juegos más frenéticos en la historia, donde, por momentos, uno no dejaba de presionar el gatillo (hacer clic, carajo, es lo mismo).
Claro que no sólo eso lo convirtió en un clásico: su humor también colaboró, aunque una de sus mejores características es su modo multiplayer y, en especial, la opción cooperativa. En ella se podía pasar el juego de principio a fin entre varios amigos, enfrentándose a todavía más monstruos que los que nos encontrábamos en el Single Player, con respawns y todas las características de un juego multiplayer.
Sin duda alguna una de las experiencias gamer más gratificantes de mi vida fue jugar, junto a un amigo, First Encounter y luego Second Encounter, ambos de principio a fin. Y no creo ser el único que lo ha hecho.



Respecto a las dos primeras entregas bajo este título hay una confusión generalizada: Second Encounter no es Serious Sam 2, sino que es la otra mitad de First Encounter que Croteam no pudo sacar junto al primero por problemas de producción y tiempo. Recién ahora, tres años luego de la salida de The Second Encounter, el verdadero Serious Sam 2 está todavía por llegar y Croteam se quiere asegurar de que esta continuación haga algo más que hacer justicia al original. Quieren llevarlo a otro nivel sin dejar de lado la misma frenética jugabilidad que tan bien ha caracterizado a la saga.

Subtitulo Sam

Estoy cansado de los subtítulos o notas con el chiste de usar la palabra “Serio” y conjugaciones. Armamento Serio, Seriamente serio, etc. Ya está totalmente quemado por lo mucho que se ha usado en diferentes artículos alrededor del mundo. Es por eso que en mi búsqueda por la originalidad en esta nota voy a usar la otra mitad del título del juego para acompañar los subtítulos.



Relatado Sam

El juego retoma el hilo argumental luego del final de The Second Encounter. Ahora Sam se dirige a Sirius a enfrentarse con el malévolo Notorious Mental. En el camino es contactado por el Gran Concejo de Magos sirios, quienes lo mandan a recobrar los fragmentos de un medallón mágico que se encuentran esparcidos por toda la galaxia. Ese medallón encierra la clave para enfrentarse al malvado y poderoso Notorious Mental.

Esa aventura llevará a Sam en un recorrido alrededor de siete diferentes mundos, cada uno con su particular entorno -a diferencia de los anteriores títulos que tenían un sólo entorno temático. Es así como Sam visitará enormes junglas, terrenos volcánicos, planicies heladas, ciudades futurísticas; en fin, los típicos escenarios que vemos en todo juego y que formarán en total unos 40 niveles. Más que los que tenían First y Second Encounter juntos.

Algunos de los niveles más interesantes constan de un planeta inspirado en King Kong y otro –el más prometedor a mi parecer- de adoradores de Elvis (algo más absurdo que eso no se me ocurre). Otro nivel –una joya del diseño- es una tierra de gigantes, donde Sam es del tamaño de pulgarcito y nos encontraremos en medio de un basural, pudiendo entrar en botellas o caminar entre una jungla de enormes pastos (¡Querida, encogí a Serious Sam!).

Gran parte del entorno puede ser destruido por Sam, e incluso se ha comentado de un nivel en el que todas las construcciones están hechas de madera y todo el mapa puede ser nivelado por Sam usando su poder de fuego (no literalmente).

Para relatar la historia se cuenta con animaciones intermedias, realizadas con el engine. Es ahí donde podremos apreciar en gran medida el característico humor que posee la saga.

Obviamente la historia, si bien aparenta ser más completa que en los títulos anteriores, es una mera excusa para proveernos de escenarios y enemigos a quienes reventar en pedazos. Desarrollo de personajes, ricos diálogos y una narrativa fluida son cosas que poco importan cuando uno está enfrentado a más de cincuenta monstruos con tan sólo una escopeta en la mano.



Peligroso Sam

Cada mundo tendrá sus monstruos locales característicos. Por ejemplo, el mundo que es un símil de China Town tendrá a sus zombies ninja, entre otros.

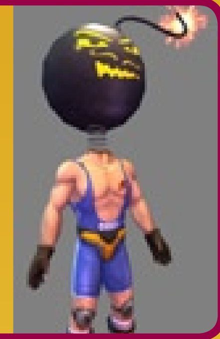
Contarán además con una población nativa, entre los que encontraremos a un líder que nos dará tips y pistas, guerreros que ayudarán a Sam en la lucha y por supuesto un montón de civiles inútiles que para lo único que están es para decorar el lugar.

Croteam está tratando de batir dos récords con Serious Sam 2. El primero es el de cantidad de enemigos en pantalla. Estos dementes quieren enfrentarnos a todavía más enemigos que los que nos encontramos en los anteriores títulos. El segundo récord que intentan batir es el del enemigo más grande en un videojuego. El tamaño de los bosses de First y Second Encounter es el tamaño de los monstruos "grandes" del juego, así que imagínense lo que pueden llegar a ser las colosales bestias contra las que nos veremos obligados a luchar.

En los niveles también encontraremos trampas que se activarán cuando Sam se acerque a ellas, así que habrá que dispararle a todo, incluyendo a lo que no se mueve.

Algunos de los nuevos enemigos

Beheaded Kamikaze: Uno de los mejores enemigos (sino el mejor) de Serious Sam tiene su regreso en la secuela. Totalmente rediseñado, ahora no lleva dos bombas en las manos sino que tiene una enorme bomba por cabeza que explotará cuando esté lo suficientemente cerca de Sam.

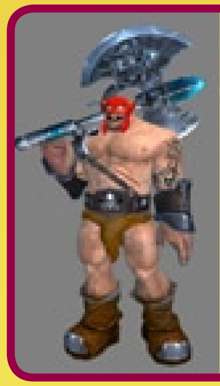




Orcos: Estos Orcos son cazarecompensas que trabajan en grupo, dirigidos por un líder. Hay de todo tipo, incluso unos con unas hélices en la espalda que intentarán flanquear a Sam. Si se elimina al líder, el resto dejará de trabajar coordinadamente y serán más fáciles de eliminar.

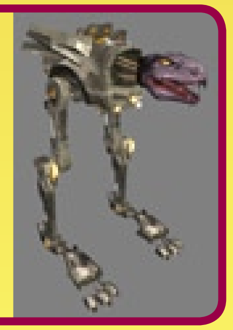
Marcel the Clown: Similares a los Beheaded Kamikaze de los anteriores Sam. Llevan dos pasteles en sus manos que revientan cuando hacen contacto entre sí, y al igual que los Kamikaze, pueden ser reventados desde lejos.





Onan the Librarian: Algunos lacayos de Mental estaban aprendiendo a leer y escribir, por lo que fueron transformados en Bárbaros (el chiste está en el juego de palabras en inglés). Con sus enormes hachas salen corriendo directo al jugador en un intento por partirle el cráneo en dos. Hay algunas versiones que traen consigo escudos.

Torso Mech: Pariente de los biomechs. Tuvo que chantajear a los programadores para que lo incluyan en la secuela... ¡Y le funcionó! Así que lo veremos en varios niveles, deseoso de vengar la muerte de sus familiares.



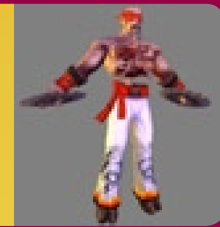
Rhino Cibertoy: El reemplazo de los toros. Este rinoceronte hiperactivo era uno de los juguetes de Mental en su infancia, al cual decidió transformar en un artilugio de destrucción, más si tenemos en cuenta su cuerno hecho de titanio.





Spider Mechanoid: Las arañas mecánicas se dividen en dos grupos. El primero consiste en unas arañas gigantes cuyo labor es producir arañas más pequeñas que atacan en grupos comportándose como un sólo individuo.

Martial Arts Zombie: El nombre lo dice todo, un zombie que sabe Kung-Fu (como Keanu Reeves). Tienen dos enormes shurikens que pueden lanzar a la distancia.

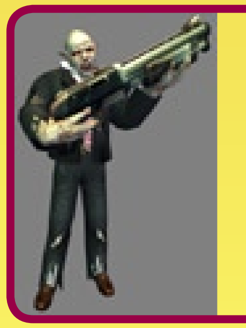




Harpy: Mujeres voladoras con patas de gallina (otra que patas de gallo). Su principal ataque es lanzarse en picada con sus filosos talones apuntando hacia Sam.

Rollerball: Unas gigantescas pelotas de vidrio recubiertas con pinches de acero. Estas bolas inteligentes perseguirán a Sam deseosas de pincharlo hasta la muerte.





Zombie Stockbroker: Debido a una caída en la bolsa universal varios accionistas decidieron suicidarse antes que enfrentar la ira de Notorious Mental. Éste los trajo de los muertos en forma de zombies, les dio escopetas en mal estado y los unió a su ejercito.

Estos no son los únicos. También encontraremos brujas, toros humanoides, los viejos esqueletos y más. Un total de más de 45 nuevos, más aquellos que fueron reciclados de los anteriores juegos.





Armamento Sam

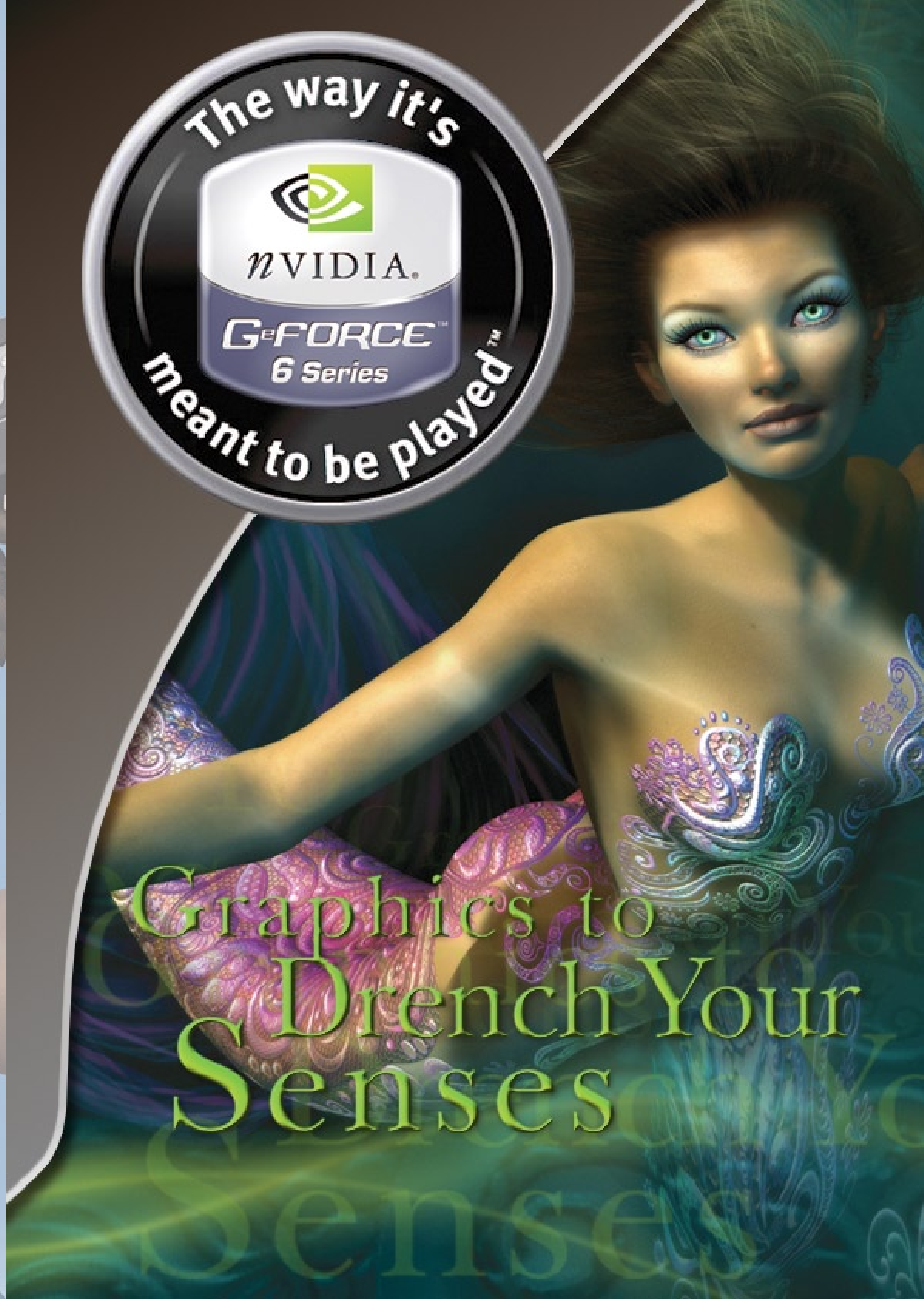
Una de las cosas que hizo de los anteriores Serious Sam los juegos entretenidos que son fue su excelente y variado armamento. Todas las armas tenían sus ventajas y desventajas; y si bien -obviamente- varias eran mucho más poderosas, ningún arma era inútil.
En Serious Sam 2 se introduce un enorme arsenal nuevo: casi 20 armas en total.
Entre las nuevas nos encontramos con el reemplazo del cuchillo y de la motosierra: una especie de moladora mezclada con uno de esos cosos para cortar pizza. En sí el arma es parecida al Painkiller de –justamente- Painkiller y el Razor de Unreal y Unreal Tournament. Justamente las similitudes son por el funcionamiento. Mientras la hoja de esta arma esté vertical, funcionará como una motosierra; mientras que, si la giramos y la ponemos horizontal entonces será disparada e irá rebotando en cuanta pared encuentre.
Entre las armas nuevas también encontraremos revólveres Akimbo con mira láser, doble Uzis, un arma láser muy parecida a las que tenían los Covenant en Halo y el arma que llega para destronar a toda otra arma en la historia, no por su practicidad sino por su humor: un loro con una bomba atada al cuello, entrenado para dejarla caer sobre el enemigo; o sea, un loro teledirigido. Sencillamente una de las armas más absurdas que he llegado a conocer.

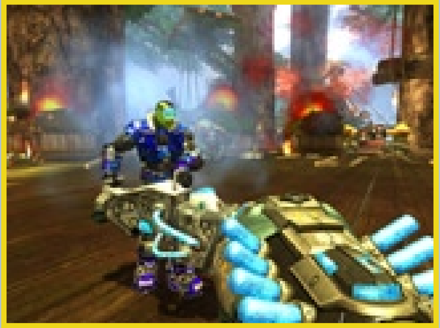


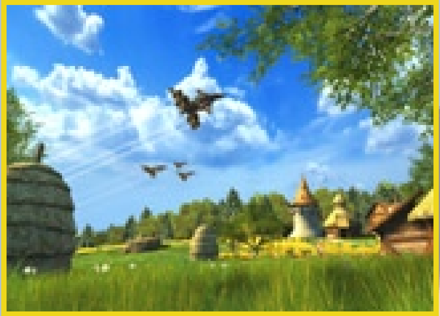
Varias armas han sobrevivido desde las entregas anteriores, y son las clásicas armas que siempre deben estar presentes: la minigun, rocket launcher y granade launcher están entre las comunes, aunque también seguiremos encontrándonos con el hermoso cañón de pirata -esta vez mejorado-, y la grosísima Serious Bomb, la cual obtendremos contadas veces a lo largo del juego, pero es capaz de eliminar a todos los enemigos en pantalla de un solo saque.
Un nuevo agregado más que interesante es que ahora con el botón derecho del mouse podremos lanzar una granada sea cual sea el arma que tengamos en mano (igualito a Halo y tantos otros juegos de hoy en día).













Sam motorizado

La mayor novedad que será introducida en Serious Sam 2 es el uso de vehículos y torretas. A partir de esta secuela Sam puede hacer uso de diferentes vehículos, desde cosas normales como motos o cuatriciclos, hasta cosas tan locas como platillos voladores o incluso una tabla de surf.

También se podrá montar en algunas criaturas con las que nos encontraremos en los niveles, e incluso podremos meternos en la rollerball -el enemigo que mencionaba antes- y que nos hará sentir como parte de los Gladiadores Americanos, haciéndola rodar cual hámster en busca de queso, atravesando todo enemigo que se cruce.



Sam se encontrará en su camino torretas estacionarias que podrá utilizar con sencillez. En algunos momentos sólo nos servirán para entretenernos un rato matando monstruos desprevenidos; en otros las necesitaremos para cumplir distintos objetivos como defender algún sector del mapa o eliminar a algún enemigo / vehículo enemigo que nos aceche.
Tanto los vehículos como las torretas tendrán munición ilimitada (en caso de que tengan armas obviamente).

La magia detrás de Sam

Todo esto es posible gracias a la implementación del Serious Engine 2. Un nuevo motor, cien veces más poderoso que el anterior, desarrollado desde cero por la gente de Croteam.
Este nuevo motor soporta todas las nuevas tecnologías de última generación como Pixel Shaders, polybumps, specular, reflection shaders, bloom, etc. Todo esto sin realizar mucho esfuerzo ya que es capaz de mostrar mucho más de 50 enemigos en pantalla a la vez.
También posee su propio motor de física, por lo que podremos ver ragdolls y enemigos cayendo como supuestamente deben.
Y algo que los fanáticos pedían a gritos... Bueno, a decir verdad no, pero aún así es más que bien recibido: al fin tendremos sombras realistas en el universo de Serious Sam.

El juego incluso soportará Pixel Shader Model 1.x, por lo que correrá incluso en placas no tan nuevas, y por lo que vienen prometiendo, los requerimientos mínimos serán asombrosamente bajos. Claro que el juego también aprovechará las tecnologías de punta -como el SLI de nVidia- para un mejor rendimiento y calidad.





Para manejar todas las tecnologías aplicadas en este engine la gente de Croteam se vio obligada a desarrollar un nuevo editor, llamado (por si no lo adivinaron) Serious Editor 2. Recordemos que el editor que venia junto a First Encounter era extremadamente poderoso y sencillo de utilizar. Por lo que nos han dicho, Serious Editor 2 es todavía más poderoso y más fácil de utilizar. Según lo que adelantaron, el editor permite trabajar en tiempo real; es decir que en medio del juego podemos acceder al editor y mientras la balacera continua, podemos modificar cualquier componente del mismo, como agregar entidades, eliminar cosas, modificar el terreno, cambiar la trayectoria de un misil e incluso salvar a Sam de la muerte (lamers agradecidos). En fin, jugar a ser Dios en el mundo de Serious Sam.
El editor tiene soporte tanto para Windows como para Linux y funciona exactamente igual en ambos según han dicho, por lo que los amantes del soft libre tienen algo que agradecer aquí.



¡SAMtos juegos, Batman!

Como soy un ser despreciable, me vengo guardando lo que todos querían oír para el final de la nota. Serious Sam 2 poseerá un modo multiplayer muy completo, incluyendo uno de sus aspectos más entretenidos: el modo cooperativo.
Ambos Serious Sam, tanto First como Second Encounter son grandes clásicos, con una jugabilidad única que los hacen dos de los juegos más frenéticos que uno puede llegar a jugar.

Croteam nos promete que todo lo que hizo tan grandiosos a los títulos anteriores estará presente en Serious Sam 2, y mucho más que eso, prometiéndonos una experiencia mucho mayor que la que hemos gozado.
¿Se nos dará realmente? Sólo el tiempo nos lo dirá. Y afortunadamente no falta mucho para llegar a enterarnos, de en serio.

REVIEWS

ANALÍSIS EXAHUSTIVOS DE LO ÚLTIMO EN PC

EL SISTEMA DE PUNTAJE

90% - 100% Clásico :
Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género.

80% - 89% Excelente :
Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.

70% - 79% Muy bueno :
No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.

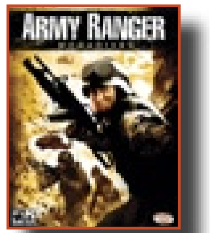
60% - 69% Bueno :
Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.

50% - 59% Regular :
Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.

30% - 49% Malo :
Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.

0% - 29% Patético :
¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.

ARMY RANGER: MOGADISHU



SIN COMENTARIOS (SR. BELTRAMI, LO ODIO)

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 750MHz – Placa de video de 32 Mb – 128 Mb de RAM - 1Gb de espacio libre en el disco rígido.
CORRE AL MANGO	Procesador de 1.2GHz – Placa de video de 64 Mb – 256 Mb de RAM - 1Gb de espacio libre en el disco rígido.

POR Pablo Strauss



De la mano de Groove Games nos llega un FPS momífero que, a pesar estar a la venta en los comercios de computación y ferreterías para ciegos, bien podría venir de regalo en una caja de ChocoCrispis…

Army Ranger: Mogadishu (AR:M) se ambienta en aquél nefasto evento ocurrido el 3 de Octubre de 1993 en Somalia cuando tropas estadounidenses intentaban ocupar dicho territorio y capturar dirigentes de la insurreción. Estoy hablando, claro, de la caída de dos helicópteros Black Hawk (Ewan McGregor o Josh Harnett podrán recordar esto con facilidad).

La guerra contra los Crush Test Dummies:

Presentando una jugabilidad berreta, gráficos mediocres, música que no pega con nada y una IA casi inexistente, me sorprende que no me hayan condecorado con la medalla de honor por jugar la primera misión y no poner el CD en órbita. La misión inicial era un lavado de cara al viejo Virtua Cop para Sega -y hasta me atrevo a decir que el original se veía mucho mejor que Mogadishu-, solo que montado a un Helicóptero de papel y con la gran dificultad de dispararle a personas ciegas, o más bien troncos secos, armados con ametralladoras y lanzamisiles Nerf. Y no se pone mejor…
Cuando comencé las misiones “a pie” pensé que la cosa mejoraría un poco. Resultó ser que Somalia está plagada de renegados suicidas que no se moverán de su lugar designado en el script hasta que le vuelen el osobuco de un balazo. La IA de los enemigos es muy pobre, por no decir que no tienen. Los insurgentes nos dispararán una infinita cantidad de municiones desde un solo lugar hasta que nosotros o nuestro equipo acabe con su gracia de vivir.
La jugabilidad en sí no contiene muchas variantes. Tenemos la posibilidad de manejar nuestro escuadrón -Las órdenes varían entre atacar o moverse; nada más-, sí, pero esto se dificulta dado que nuestros compañeros de escuadrón parecen sufrir de Alzheimer, ignorando nuestras órdenes o simplemente pausándolas sin aviso alguno. Luego, como en otros FPS’s bélicos que han salido a la venta últimamente, podemos dar la órden a nuestros soldados de que nos provean con fuego de cobertura o de supresión.
Los gráficos del juego en sí no están mal. De hecho, cumplen su cometido, pero no lo tendrán a uno con la mandíbula pateando el piso ni maravillarán a los directores gráficos de Far Cry.
Algunas armas utilizan sonidos que ya aparecieron en otros juegos (La gente con mas oído podrá darse cuenta fácilmente). La música es horrible y desesperante, y hasta llega a no pegar en nada con las situaciones carentes de acción que se suelen dar.

El juego no posee un apartado Multiplayer. Sinceramente no sé si considerar esto un aspecto a favor o en contra, ya que si bien a la gente que le guste el juego le puede parecer muy corto, aquella que los considere el engendro de los videojuegos estará feliz que no hay nada mas allá para sufrir.

Army Ranger: Mogadishu apesta. Es un juego que no brinda nada nuevo al género (de hecho, hasta carece de aspectos casi escenciales, como ser JUGABILIDAD), posee gráficos lindos pero “hasta ahí nomás”, música horrenda y una horda de somalíes que no saben que hacen con un arma en la mano. Probablemente un juego que hubiese tenido mejor éxito si hubiese salido allá por 1997 junto con Half-Life o incluso en el 96 con Quake II…pero no. Salió en el 2005 y el juego es mierda.

PUNTAJE:
Un juego que no le desearía ni a mi peor enemigo (Salvo a Diego, claro)
45% MALO

FICHA TÉCNICA:

Género: Acción para ancianos / FPS	Desarrollador: Jarhead Games	Distribuidor: Groove Games
+	¿Bueno?...	
-	Casi todo. La música, la jugabilida, la IA...pero nada es perfecto. Ni siquiera perfectamente malo	



CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

UN JUEGO PARA PEBETES CON INSOMNIO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video GeForce 2 de 64Mb o equivalente – 512Mb de RAM - 800Mb de espacio libre en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 1.8Ghz – Placa de video Radeon 9700 o equivalente – 512Mb+ de RAM - 800Mb de espacio libre en el disco rígido

POR Leandro Días

Como ya se hizo costumbre, cada vez que se estrena una película con altas expectativas –en su mayoría orientadas al público infantil-, la misma viene acompañada de un juego multiplataforma. Éstos por lo general no son la gran cosa, salvo contadas excepciones, pero Charlie and the Chocolate Factory superó claramente mis expectativas.
Me esperaba un juego de plataformas clásico, sin grandes innovaciones, pero lo suficientemente divertido como para pasar un buen rato. Sin embargo, estamos en presencia de un juego casi tan aburrido y apestoso como un recital de Miranda.



Charlie y la fábrica de laxantes

La mecánica de juego es simple: una sucesión de minijuegos extremadamente simples y fáciles que deberemos resolver para seguir la historia del film (la cual no pienso relatar para no arruinarles la película). Esto no es algo malo, de hecho la saga Wario Ware de Nintendo es excelente y tiene una modalidad muy similar. Pero cuando la originalidad y diversión de los mismos es casi nula, difícilmente se pueda lograr algo decente. Como todos saben, lo que hace divertidos a este tipo de juegos es la variedad y el modo multiplayer, dos cosas que los programadores pasaron por alto. Y lo peor es que puede terminarse en menos de una hora... ¡Y aún así es un embole!
La jugabilidad también es muy mala. Todo se controla con el mouse al mejor estilo aventura gráfica, pero no sé por qué razón nuestro personaje se traba constantemente. En muchas ocasiones se complican puzzles que con controles medianamente decentes serían más que fáciles.

Un apoyavasos bastante digno

Una cosa que me hizo encabronar más que cuando se canceló la secuela de Full Throttle, es que en Charlie and the Chocolate Factory no se puede configurar absolutamente nada. Es increíble que en un juego del 2005 sea imposible establecer la resolución y demás opciones técnicas (tanto gráficas como sonoras). Para colmo los gráficos son horrendos, el sonido no es gran cosa y la música es extremadamente repetitiva. Lo único que zafa son las escenas de video que están bastante bien realizadas pero que tampoco sorprenden por su gran calidad. Y si con esto no bastara, en lugar de utilizar las voces originales de la película, eligieron unas insoportables que repiten constantemente lo mismo. Afortunadamente una de las pocas opciones que tiene el menú es para desactivar el volumen (un aplauso para los programadores).
En síntesis, Charlie and the Chocolate Factory es un juego totalmente olvidable que nunca debió haber visto la luz. Buscarle alguna virtud se complica muchísimo, más aun con los enormes defectos que posee. Lo mejor que pueden hacer es esperar a que se estrene la película que tiene una muy buena pinta y seguro va a ser más divertida que esta bazofia. Y si su hermanito les pide que se lo compren, mejor regálenle una caja de chocolates. Algún día se los va a agradecer.



PUNTAJE:

Un juego inspirado en la película homónima, que deja mucho que desear.

25% PATÉTICO

FICHA TÉCNICA:

Género: Minijuegos aburridos | Desarrollador: High-Voltage Software | Distribuidor: Take Two Interactive

\+ Mmmmmmmm, las escenas de video y unos pocos minijuegos zafan.

\- Gráficos horribles, música repetitiva, jugabilidad inexistente, aburrido, corto y fácil, etc.



PSI OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

UN PORT, CON ACCIÓN A RAUDALES Y ALGÚN QUE OTRO TOQUE INTERESANTE

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM - 2Gb de espacio en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 2.4Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 2Gb de espacio en el disco rígido

POR Juan Marcos Victorio

Psi-Ops pretende hacernos sentir el mismo placer que logró dar, hace unos meses, en sus versiones para consola. Ya sé lo que están pensando, porque lo pensé yo también mientras lo instalaba: otro port más, lleno de problemas, bugs, malos controles, mal portado por donde se lo mire. Pero qué grata sorpresa tuve al comenzar el juego y darme cuenta que no sólo valía la pena, sino que era, por lejos, una de las mejores conversiones de todos los tiempos.


Armas y poderes Psi por doquier.

No seremos un Jedi, pero…

La historia del game es interesante aunque algo trillada: somos un soldado a quien le borran la mente para infiltrarlo en el bando enemigo. La novedad del caso radica en que no somos un soldado común: teníamos poderes psíquicos muy grosos, y los eliminaron de nuestra mente junto con los recuerdos, para que no nos pudieran reconocer. Apenas comenzando el juego, nos cruzamos con una amiga bastante "tetuda" (nada que envidiarle a Lara Croft), quién nos irá ayudando a recuperar nuestra memoria y poderes. Esta parte del juego esta muy bien contada, con flashbacks al pasado, animaciones excelentes y tutoriales breves que se van dando durante el desarrollo del mismo. Ella -la de las tetas, como le puse cariñosamente- nos irá guiando y llevando durante nuestro viaje de recuerdos.

Los poderes de que podemos hacer gala van desde la telekinesis común (mover objetos con la mente), hasta cosas más complejas como ver detrás de puertas y paredes, succionar el poder de otras personas y algunos trucos más que le brindan variedad y diversión al juego.



Contamos con una vista en tercera persona -cosa más normal en juegos consoleros que en PC. Esto es: vemos la acción, y al héroe en frente nuestro participando en ella. Esto es algo tanto bueno como malo: por un lado, los gamers de PC no estamos muy acostumbrados a jugar de esta manera los shooters; pero por otro, dado el tipo de juego y su desarrollo, es más cómoda esta vista para utilizar los poderes.

Hablemos un poco de la parte técnica

El juego está muy bien portado, pero no se encuentra exento de problemas y errores. Por empezar, el tema gráficos: algunos no están a la altura de lo que solemos ver en súper producciones de PC; muchas texturas se ven lavadas y en baja calidad, y algunos modelos tienen poco detalle. Otro punto conflictivo en este tipo de juegos son los controles. ¿Porqué costará tanto que los programadores adapten bien los controles de una consola en una PC? El control en una computadora es mucho mas rico que con un pad. Tenemos el mouse y un teclado con más de cien teclas. Por suerte el control en Psi-Ops dentro de todo zafa, pero esto no quita que más de una vez digamos -¿Porqué no me deja hacer esto?- o -¿porqué no puedo configurar las teclas para moverme dentro del inventario?. Esto último fue un drama, porque suelo usar las flechas del teclado para el movimiento, y al asignarlas de esa manera perdí el control dentro del inventario y el menú de misiones, porque esas teclas están por defecto con esa función y, al utilizarlas en algo más, automáticamente perdemos el uso de las mismas en esos menús. El último punto conflictivo es la dichosa cámara, que suele comportarse dentro de todo correctamente, pero de vez en cuando nos hace poner el grito en el cielo cuando doblamos una esquina y la misma no gira y nos deja expuestos, con un cartel de "shoot me" pegado en la frente. Por suerte esto no ocurre muy seguido, y es soportable, pero podría haberse implementado mejor.




Chequeando si el soldado ese tiene paracaídas.

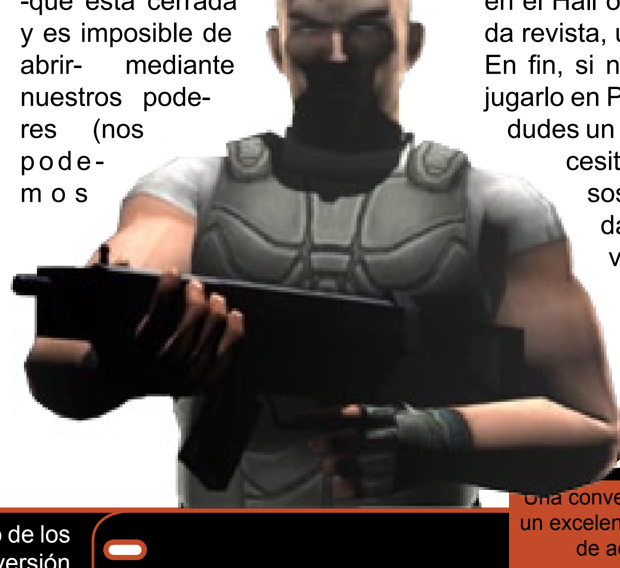
Armas, poderes mentales, muerte y gente volando por todos lados

Lo más entretenido es buscar las diferentes maneras de matar soldados que tenemos: podemos levantarlos con nuestro poder de telekinesis y arrojarlos al vacío; dispararles; acercarnos sigilosamente y matarlos de un golpe o "succionándoles" la mente (su energía Psi en verdad); podemos estamparlos contra las paredes y golpearlos de un lado para otro hasta matarlos, e incluso tenerlos en el aire mientras les descargamos un cartucho de ametralladora completo. Los enemigos son muy fáciles de eliminar, y es por esto que los encontramos en grandes cantidades, y lo más gratificante es experimentar con las distintas formas de acabarlos.



Cada tanto tendremos que enfrentar un boss o enemigo final, y normalmente la forma de sacárnoslo de encima es bastante metódica: destruir algo en secuencia y después darle sin parar; matar a sus esbirros primero; romper alguna maquinaria en cierto orden, etc.

El juego cuenta con pequeños detalles de ingenio entre tanta acción descerebrada, que nos dejan descansar de ella al menos por unos segundos. Por ejemplo, a veces tendremos que conseguir una clave de una puerta atravesando otra -que está cerrada y es imposible de abrir- mediante nuestros poderes (nos podemos meter "mentalmente" y examinar la habitación en busca de claves o datos útiles). También aparecen las ya clásicas "llaves" que dejan caer los enemigos para poder sortear obstáculos. Pero, como debe ser en un shooter, no sale de eso. Algún que otro puzzle sencillo, y nada más. La mayor parte de la jugabilidad recae totalmente en la acción y la combinación de armas y poderes de la que podemos hacer uso (y abuso).



Casi un Clásico, muy recomendado, pero…

Realmente sentí tantas ganas de ubicar este juego entre los Clásicos de Gaming Factor. Pero si ya espiaron el puntaje, sabrán que no lo logró -aunque por muy poco. Ese puntito que le faltó responde a sus pocas, pero existentes, falencias. El tema de la cámara, los controles, los gráficos… Si bien no inciden tan directamente en la diversión final que el juego nos brinda, impiden colocarlo en el Hall of Fame de nuestra querida revista, una verdadera lástima.

En fin, si no tuviste oportunidad de jugarlo en Playstation o X-BOX, no lo dudes un segundo: el mundo te necesita, debés recordar quién sos, asumir tu responsabilidad, usar tus poderes, y levantarte a la tetona… ehh, ¡salvar al mundo una vez más! ¡Eso!

FICHA TÉCNICA:

Género: Arcade / Acción | Desarrollador: Zoo Digital Pub | Distribuidor: Midway | Soporte multiplayer: No posee

+ Los poderes, el diseño de los niveles, la historia, la diversión que nos brinda durante todo su desarrollo sin llegar a aburrirnos nunca.

– Problemas con la cámara y los controles, algunas texturas lavadas, opciones que se extrañan en los menús.

PUNTAJE: Una conversión muy lograda de un excelente y entretenido juego de acción consolero.

89% EXCELENTE



FANTASTIC FOUR

¿A QUÉ NO SABEN QUE PELÍCULA SE ESTRENÓ CON ESTE JUEGO?

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM - 3.9Gb de espacio en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 1.2Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 3.9Gb de espacio en el disco rígido

POR Leandro Dias



La cantidad de juegos que se realizaron a partir de una película taquillera es inmensa. Pero la mayoría de estos terminaron siendo para pasar el rato -en el mejor de los casos-. Y lamentablemente Fantastic Four no es la excepción.
Si bien lo más importante en estos fichines es la forma en que están representados los personajes y el mundo de donde provienen, está claro que no hay que descuidar los demás aspectos. Y es aquí donde la gente de Activision falló ya que dejó libradas al azar dos cosas importantísimas como son los gráficos y la jugabilidad.

Menos estética que Jessica Alba de rubia

Ni bien comenzamos la partida nos damos cuenta que algo anda mal. No podía creer que un juego que en las fotos de la versión para XBOX se veía tan bien apeste tanto gráficamente. Las texturas de los fondos ultra recontra lavadas, los personajes cuadrados sin una curva y los efectos de luz extremadamente planos son algo común en Fantastic Four. Todo esto acompañado por una calidad sonora comunacha que no innova en nada, nos hacen pensar que los programadores estaban bastante apuraditos para que este proyecto salga simultáneamente con la película.
La jugabilidad es similar a la de cualquier arcade de consola con algunos elementos típicos de un RPG. Manejamos en tercera persona a uno de los cuatro personajes disponibles, pero -si la misión nos lo permite- podremos ir alternándolos según nos parezca conveniente. La estructura de las misiones es extremadamente lineal y lo único que deberemos hacer es eliminar a todos los enemigos, resolver algún puzzle facilongo y por último derrotar al jefe final del nivel. Esto hace que Fantastic Four se torne aburrido al poco tiempo, a pesar que no es para nada largo –un jugador con algo de experiencia lo puede finiquitar en unas pocas horas-. Afortunadamente todos los niveles pueden jugarse en modo cooperativo en la misma Pc, lo que aumenta la diversión en un ciento por ciento.

LA PELICULA

Luego de ver dos películas bien polenta inspiradas en cómics como Batman Begins y especialmente Sin City -donde también actúa Jessica Alba- mis expectativas para con Fantastic Four se elevaron más que Bob Marley en sus buenas épocas. Entonces me dirijo al cine esperando ver una buena película que me mantenga entretenido un buen rato. Pero ni bien entro en la sala, empiezo a sentir que algo andaba mal, muy mal. De repente me acuerdo de que habían empezado las vacaciones de invierno. ¿Qué significaba eso? Cientos de padres que no saben qué mierda hacer con sus mugrosos borregos los llevan al cine a ver una peliculita. Eso no estaría mal si esos “padres” controlaran a sus retoños y al más mínimo llanto o alarido los regañaran y al segundo les pusieran el escroto de sombrero. Pero no. Antes, durante y después del film tuve que soportar cómo un centenar de pendejos inventaban novedosas maneras de mortificarme.
En cuanto a la película, lo único que puedo decir es que está bien pero nada más. Lindos efectos y un par de escenas de acción copadas pero nada que no hayamos visto antes. Para ver con los amigos un día aburrido y… NUNCA EN VACACIONES DE INVIERNO. He dicho.

FICHA TÉCNICA:

Género: Acción/Arcade | Desarrollador: Activision | Distribuidor: Activision | Soporte multiplayer: Hasta 2 jugadores en la misma PC

Controles hechos por DC

Otro punto flaco de Fantastic Four son sus controles. Esto es así básicamente porque posee una enorme cantidad de botones que torna prácticamente imposible controlar el juego decentemente con el mouse y el teclado. Resulta muy engorroso cambiar de personaje en medio de un combate y mucho más hacer combinaciones. Con un pad este problema se soluciona totalmente haciendo los controles mucho más amenos, pero igualmente se podrían haber simplificado un poco.
Siguiendo con los defectos, podemos mencionar que en el modo single player es posible controlar la cámara en su totalidad pero esta tarea se complica en el modo multiplayer. Es muy complicado centrar la cámara en la acción ya que al haber dos personajes en pantalla –controlados por los jugadores- ninguno puede alejarse mucho del otro. Esto es particularmente molesto cuando tenemos que luchar contra los jefes finales o cuando tenemos que realizar saltos. Hablando del modo multijugador, cabe destacar que está muy bien logrado, y aunque no podamos controlar a más de dos jugadores simultáneamente, la diversión del juego aumenta considerablemente. Si queremos jugar con amigotes, tenemos dos alternativas, jugar en cooperativo todos los niveles single player o pelear en un ring contra enemigos en el modo práctica.



El sueño de todo fanático de Marvel

Lo más destacable de Fantastic Four, junto con su modo multiplayer, es lo bien logrados que están los poderes de los personajes. Cada uno de los superhéroes disponibles para elegir tiene sus propios combos y, si los ejecutamos correctamente, veremos en pantalla como todas las acciones del comic y la película se pueden realizar. A más de uno se le caerá un lagrimón al ponerse en las botas de la mole o de la antorcha humana.
La historia gira en torno a lo acontecido en la película. Es decir, relata cómo los personajes obtienen sus poderes y empiezan a combatir el crimen. Todo está contado a través de secuencias cinematográficas hechas especialmente para el juego que aparecen en el medio de los niveles. Una lástima ya que se podían haber utilizado escenas reales de la película como ha sucedido en otras ocasiones.

Superman se la come, la mole se la da

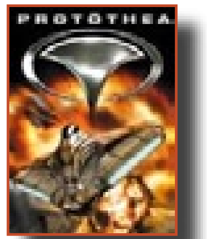
A medida que vayamos avanzando en el juego, se irán habilitando algunos extras bastante copados que sirven de incentivo para terminarlo. Entre ellos podemos destacar videos especiales, arte original y tanto personajes como escenarios para jugar en el modo práctica.
Resumiendo, Fantastic Four salió a la venta con el único objetivo de vender aprovechando el éxito del film. Y a pesar de todos sus grandes defectos, posee algunas cosas interesantes que más de un fanático de la saga (en especial del cómic) no se querrá perder y más si posee un amigo con quien jugarlo.



+ Como están recreados los poderes de los personajes, el modo multiplayer vale por todo el juego, sentirse uno de los cuatro fantásticos, los extras.

– Malos gráficos. Sonido intrascendente. Muy repetitivo y aburrido en el modo single player. Algunos problemas menores con la cámara en el multiplayer. Jugarlo sin un pad.

PUNTAJE:
Un juego basado más en la película que en el cómic, sin muchas aspiraciones
56%
REGULAR



PROTÖTHEA

EL ATAQUE DEL CALZONCILLO VOLADOR

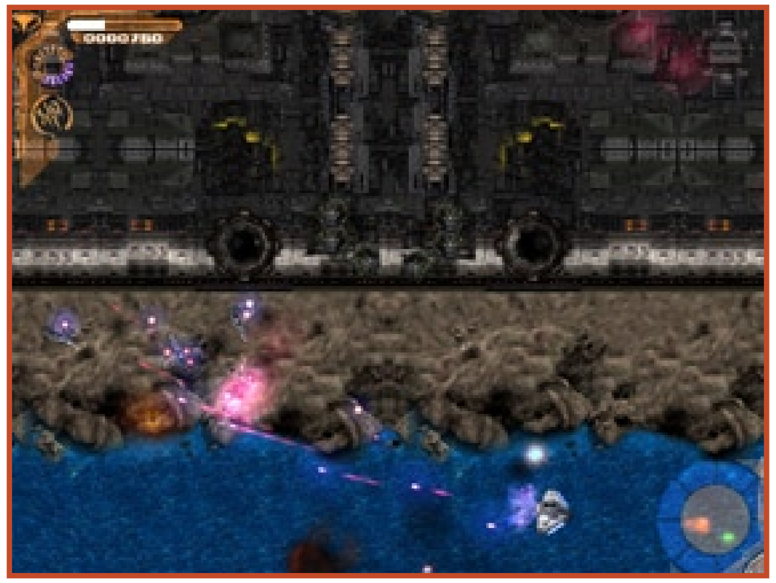
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 500Mhz – Placa de video de 16Mb – 128Mb de RAM
CORRE AL MANGO	Procesador de 800Mhz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM

POR Diego Beltrami

Veamos, ¿Quién –de los veteranos- no recuerda el querido 1942? Sí, ese juego en el que se piloteaba un avión Aliado, de frente contra todo lo que el Eje pudiera tirarnos. Ese estilo de juego en el que uno puede moverse en todas direcciones dentro de los limites de la pantalla que sola se mueve hacia el inevitable final.

Protöthea mantiene esa misma jugabilidad pero agregándole un par de cosas que lo hacen más que interesante.

La principal característica de Protöthea es su “libertad” de movimiento. Si bien la pantalla conserva su constante desplazamiento vertical, ahora además de controlar el direccionamiento de la nave, también podremos cambiar el lugar a donde apunta utilizando una mira que se controla con el mouse. Esto hace mucho más dinámica la acción, aunque como hay que prestar atención tanto a la mira como a la nave que controlamos las cosas se complican un poco porque no es sencillo mantener una noción simultánea de las posiciones de ambas cosas.





A mi no me engañan, esto es un calzoncillo.

Un mundo donde las naves tienen forma de calzoncillo... ¡Guau!

Protöthea toma lugar en un mundo futurista desconocido, que con la ayuda de un misterioso asteroide ha logrado avanzar tecnológicamente a pasos agigantados. El problema surge cuando empiezan a correr rumores de que “el Núcleo”, la organización a cargo de la explotación del asteroide, está aprovechando sus instalaciones para construir un ejercito de malitos. Por ende somos enviados nosotros, para acabar con todo el ejército de malitos a bordo de nuestra nave calzoncillo.

Obviamente la historia es una simple excusa para plantear la acción; el video introductorio, si bien está excelentemente realizado, es corto y no relata prácticamente nada. Las descripciones de las misiones casi nunca se leen ya que –gracias a Dios- los tiempos de carga prácticamente no existen, por lo que uno va derecho a la acción. Es más, todo lo que acabo de relatar de la historia lo sé por lo que leí anteriormente en la página principal del juego.

La sensación: ¡Te voy a pasar maldito!

¿Nunca les pasó eso de estar jugando a algo realmente difícil y no irse a dormir/comer/lo que sea sino hasta haber superado el obstáculo? ¿Esa sensación de reto personal entre el juego y uno, algo donde el orgullo está en juego por más que estemos compitiendo contra una máquina? Eso es justo lo que transmite este juego, es endemoniadamente difícil, pero un difícil divertido ya que la acción en el juego es frenética, matar o morir, disparar constantemente y sin errar a nada esquivando proyectiles, rocas y naves enemigas (que desafortunadamente tienen una tendencia kamikaze que termina por resultar tediosa a lo largo del juego).

La jugabilidad, como ya mencioné, conserva el estilo clásico. Nos enfrentaremos a dos tipos de enemigos: terrestres y aéreos - para deshacernos de los primeros tenemos unas bombas que largamos con el disparo secundario, además de algunas armas primarias que también les hacen daño. Para eliminar al resto tenemos un gran arsenal en nuestro poder, que incluye todos tipos de láser: rápidos, lentos pero poderosos (hay uno que es prácticamente una railgun), teledirigidos... En fin, para todos los gustos. Aunque es raro que cambiemos de arma en medio de un combate, ya que un segundo de distracción buscando un arma puede significar la muerte, y la muerte significa empezar el nivel de nuevo, cosa que luego de largas frustraciones se convierte en algo personal... ¡Te voy a pasar, maldito nivel!







Los enemigos de gran tamaño, luego de ser destruidos nos dejaran power-ups para recolectar. Estos pueden ayudarnos a recuperar la vida que hayamos perdido, proveernos de invulnerabilidad o de una super-agilidad.

Está de más decir que muchas veces son más que imprescindibles para concluir un nivel.

Incluso se incluyó un bullet-time que nos ayudará a zafar de situaciones complicadas.

Casero como los ravioles de la abuela

Protöthea es un juego realizado por Digital Builders, desarrolladores argentinos que con gran esfuerzo y mucho amor se han dedicado a proveer su granito de arena para el crecimiento de la industria argentina de videojuegos.

Pero a pesar de todo el amor que se le pueda dar a un juego, simplemente estamos muy lejos de competir en el desarrollo técnico con los estudios más grandes. Aún así Protöthea se ve asombrosamente bien: cada nave, vehículo y escenario tiene una muy buena calidad, con animaciones fluidas y efectos que le hacen justicia al resto del apartado gráfico. Claro que estaremos demasiado preocupados salvando nuestro pellejo como para apreciar los gráficos a nuestro alrededor.



El sonido deja algo que desear. La música, si bien típica de este tipo de juego, se torna monótona, al igual que el sonido de las armas, aunque ahí mucho que hacer no queda: disparamos tanto que obviamente vamos a vernos obligados a escuchar constantemente el mismo sonido una y otra vez.



El juego tiene una performance fantástica, y está un 99% libre de bugs.

El calzoncillo a la lavandería

Protöthea es un juego simple, muy adictivo y más que entretenido. Es algo corto en realidad, sólo siete niveles, pero se hace largo ya que tendremos que repetir cada nivel varias veces para poder pasarlo.

Ya se esta hablando de varias mejoras en una futura expansión gratuita que posiblemente incluirá, entre otras cosas, lo que tanta falta le hace a esta versión: un modo multiplayer, que además cuenta con un modo cooperativo. Una gran joyita con sabor a casa, para que todos lo disfruten.

+ La acción, la performance, el frenetismo.

– Manejar una nave con forma de calzoncillo se siente raro, algunos efectos dejan que desear, enemigos kamikazes, a veces es demasiado jodido, tener que esperar para tener el modo multiplayer.

PUNTAJE: Un arcade de producción nacional con el mejor estilo de los grandes clásicos.

80% EXCELENTE

FICHA TÉCNICA:

Género: Arcade / Acción | Desarrollador: Digital Builders | Distribuidor: Digital Builders | Soporte multiplayer: No disponible

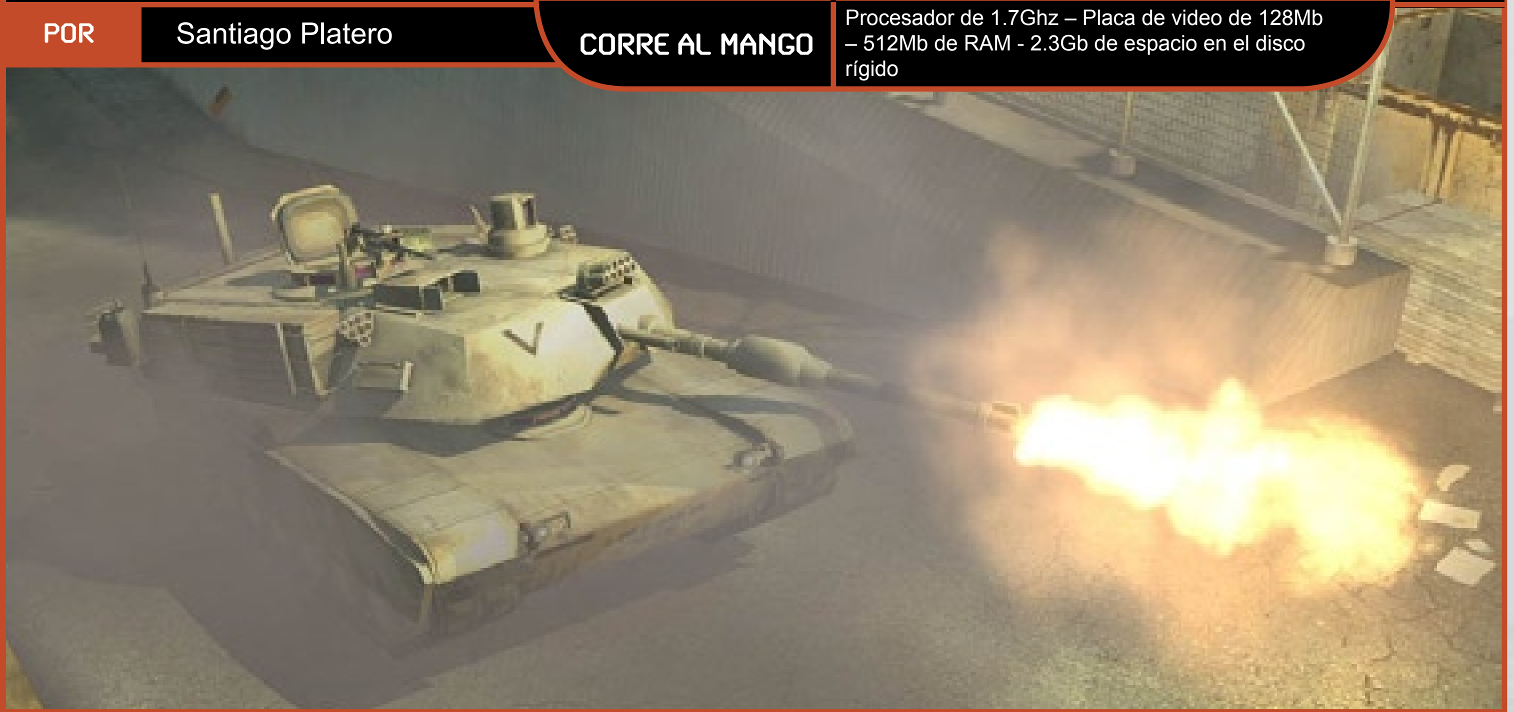


BATTLEFIELD 2

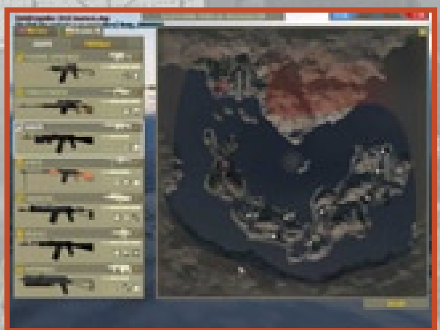
BAJANDO PELUCHES CON UN DESFIBRILADOR

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video compatible con DirectX 9.0c – 256Mb de RAM - 2.3Gb de espacio en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 1.7Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 2.3Gb de espacio en el disco rígido

POR Santiago Platero



Digital Illusion lo hizo de nuevo. Los malditos lo hicieron de nuevo. Tal como pasaba con Battlefield: 1942, BattleField 2 son dos juegos en uno (y hasta podría decir que son tres en uno). Me explico: existe una clara diferencia entre lo que es la experiencia de juego en el single player como en el multiplayer. De hecho, pareciera como si los desarrolladores hubieran puesto el



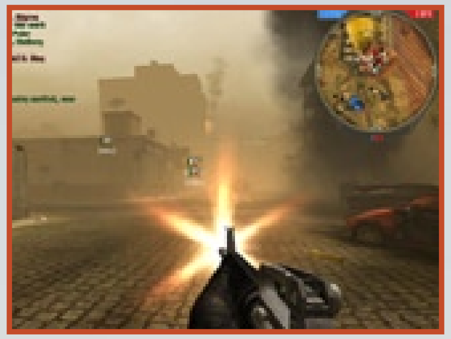
modo single player para que el juego no sea catalogado de online, ya que con el multiplayer basta y sobra.
El modo de un solo jugador es bueno, ojo. O sea, los bots son bastante inteligentes y realizan suficientemente bien el trabajo en equipo pero no hay nada como que 64 viciosos sedientos de sangre virtual estén tiroteándose mal.
Sin embargo, quien no posea una conexión de banda ancha no podrá disfrutar al máximo de este juego, ya que con una buena latencia a veces se laguea un poquito. De todas formas, quien no posea bruta conexión todavía le queda el single player que, a pesar de no ser el multiplayer, igual es bueno.

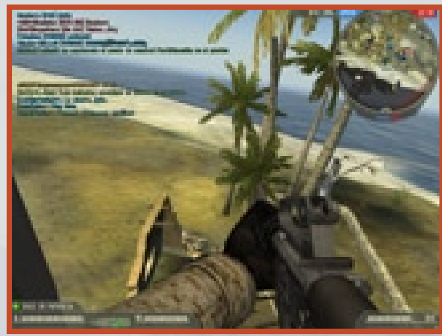


Mar de Baba, Golfo Pérsico

Luego de instalar esta hermosura, me dispongo a jugarlo. Empieza con un video introductorio bastante interesante, donde va sonando la música del viejo BF1942 pero hace todo un traslado al mundo moderno donde vivimos. En cuanto entro al menú, me zambullo al modo multiplayer. Me encuentro con que la traducción al castellano es un poco extraña y no entiendo un soto. Una vez descifradas las opciones del menú, descubro que para jugar online hay que registrar una cuenta con nombre de usuario, contraseña y, por supuesto, una dirección válida de e-mail. Sinceramente, no se si será algún modo antipiratería. Quizá sea la forma para que podamos usar a nuestro pequeño soldado virtual en cuanta batalla encontremos.
Una vez sorteado esto, ingreso la dirección IP del server que me daría tantas alegrías (dicho sea de paso, el server es argentino). Mientras abre el mapa, descubro que los tiempos de carga son bastante buenos contando la inmensidad de los mapas y que, para no aburrirme, los desarrolladores hicieron que mientras cargue nos muestre un pequeño briefing de la misión.
Logro entrar. Babeo a más no poder con la hermosura de los gráficos. Y como no me lo quería perder, selecciono cualquier clase para mi soldado virtual, me calzo la ametralladora y salgo para la batalla.
Como dijera en la preview de nuestro primer número, poseemos tres bandos distintos: los marines norteamericanos, los soldados de la República Popular China y los aguerridos guerreros de la Coalición del Medio Oriente. Dentro de cada facción tenemos siete clases para elegir: fuerzas especiales, soldado, soldado pesado, antitanque, médico, ingeniero y francotirador.







Como prometieron los desarrolladores, ser clase soporte -antitanque, médico o ingeniero- es más que importante. Según nuestras acciones -volar tanques, curar o “revivir” soldados malheridos o reparar vehículos- lograremos puntos como si hubiéramos matado un enemigo. En el modo multiplayer este factor es importantísimo, ya que con tal de sumar puntos, varios jugadores eligen éstas clases y ayudan al resto de la facción.
Pero de esto no vive el jugador sediento de sangre. Cada clase posee dos armas distintas para elegir, además del típico cuchillo para matar al sniper distraído, las granadas y las típicas de cada clase: explosivos C4, packs medicinales y desfibrilador, herramientas para reparar y demás.



¡¿BattleField 2 un juego de rol?!

Volviendo al relato: al principio de la partida me sentía más perdido que Adolf en pleno Once, pero es muy sencillo tomarle la mano. Descubrí lainteresantísima

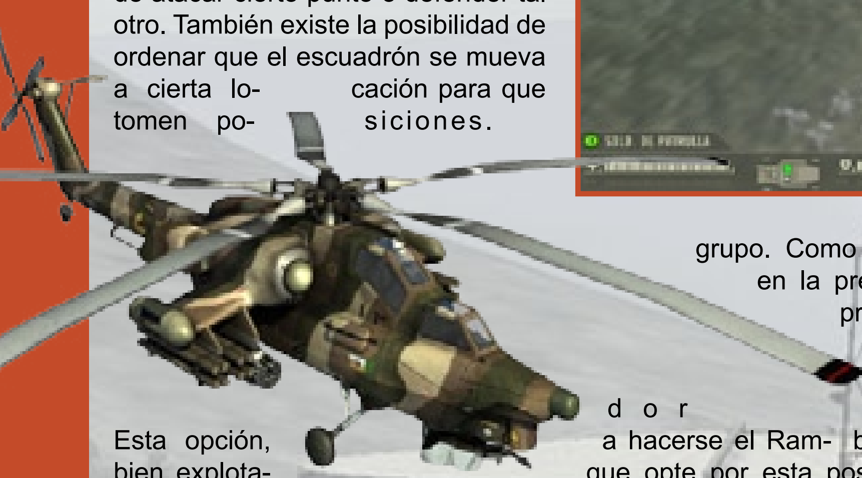


FICHA TÉCNICA:

Género: FPS	Desarrollador: Digital Illusions	Distribuidor: Electronic Arts	Soporte multiplayer: Internet/LAN hasta 64 jugadores

de unirme a un escuadrón. Básicamente, cada facción está dividida en varios escuadrones (podemos crear uno nosotros mismos, tanto abierto como cerrado, pero la cantidad máxima de integrantes es de seis soldados) dónde cada uno está dirigido por un líder de escuadrón.
Este líder recibe órdenes del Comandante de la facción (luego comentaré en detalle esta característica) y, si las acepta, son automáticamente asignadas a cada integrante del escuadrón. Entre estas órdenes están las de atacar cierto punto o defender tal otro. También existe la posibilidad de ordenar que el escuadrón se mueva a cierta locación para que tomen posiciones.





Esta opción, bien explotada por el líder de escuadrón, puede terminar en una tremenda emboscada al enemigo de turno.
Luego de recibir las órdenes del líder, está en el jugador hacerle caso o no. Pero lo que descubrí es que si en este juego deseamos sobrevivir, debemos movernos siempre en grupo. Como mencionara en la preview, siempre existe una tendencia del jugador promedio a hacerse el Rambo, pero el que opte por esta posibilidad, comerá mas polvo que un sacapuntas. Aplausos para los desarrolladores, por favor.

Como dijera antes, en cada facción tenemos al Comandante. Antes de que comience la partida, el jugador que lo desee se puede postular y el juego automáticamente elegirá el que más mérito haya logrado en misiones anteriores. Sin embargo, durante el transcurso de la misión existe la posibilidad de que algún soldado se rebele contra el Comandante y esto es sujeto a votación. Cada miembro de la facción, sea Comandante, líder de escuadrón, integrante de un escuadrón o lobo solitario deberá votar por la sublevación o por la lealtad hacia el Comandante.
Volviendo al modo, si logramos los méritos necesarios para serlo, tendremos la posibilidad de dirigir nuestra facción. Sin embargo, esto no quiere decir que estaremos sentados tranquilamente en un puesto de comando dirigiendo a los escuadrones, sino que el Comandante también deberá pelear en el frente. Esto no es algo obligatorio, pero si deseamos saber exactamente lo que sucede en el campo de batalla, debemos ir a la carga para planear una estrategia aceptable.
Presionando la tecla Tab accedemos al menú de Comandante donde tendremos opciones como pedir un escaneo satelital, un bombardeo en cierta área e impartir órdenes hacia los líderes de escuadrón, que luego serán retransmitidas hacia el escuadrón. Sin embargo, el Comandante no está solo. Cada miembro de la facción puede sugerir una acción a realizar (o pedir órdenes), las cuales el Comandante





deberá aceptar o rechazar. Impresionante, ¿no?

Millones de dólares al alcance de nuestros mouses

Otra joya del título son los vehículos. Como siempre, cada facción tiene sus vehículos en particular y dependerá de nuestra pericia saberlos aprovechar. Por ejemplo, ya no existirá eso de robarse un jeep, salir rajando y dejar pagando a nuestros camaradas. Si deseamos sobrevivir, es recomendable dejar subir a dos personas más para que tomen posiciones en las ametralladoras. Los tanques también son una joyita, y en la mayoría aceptan hasta seis jugadores dentro. Lo mismo que los helicópteros. Es hermoso subirse a uno de transporte y repartir balas por doquier, aunque requieren bastante habilidad para ser manejados.
Un punto en contra son los aviones. Ya no podremos hacer dogfighting como en BattleField 1942, ya que se tratan de cazas, de los cuales la función principal es que el copiloto dispare misiles teledirigidos por láser.



Yendo a las cuestiones técnicas, los gráficos no desentonan con la grosura del juego. Si se corre con el hardware apropiado, las imágenes son casi fotorrealistas. Lo mejor de todo es que si poseemos casi un sulki informático, podremos correr decentemente el juego, cosa de que nadie se quede de afuera.
Detalle interesante (y robado, también) es que cuando nuestro soldado sufre una explosión cercana, toda la pantalla se pone nublada y se complica muchísimo seguir la acción adecuadamente.
Tanto la física del juego en sí como la de los vehículos es realmente impresionante. Es normal observar, luego de que un misil de un caza impactara cerca de un batallón, los cuerpecitos volando por el aire y cómo el terreno se va destrozando. En el caso de los vehículos, también es normal hacer travesuras como volar por el aire si agarramos una rampa o un terraplén a toda velocidad.





Para continuar la costumbre de los viejos BattleFields, la música es excelente. En el menú es muy tranquilita pero va tomando aire épico cuando estamos ingresando a la misión. Los efectos sonoros y las voces también son tremendos.
Todos estos factores hacen que la experiencia de juego sea totalmente inmersiva y cuando hay una fuerte balacera o una explosión cercana, logre que seamos presa de la desesperación, tal como si estuviéramos realmente ahí.

¡MEDIC!

En definitiva, es un clásico instantáneo y el juego del mes según nuestra opinión. Casi no tiene puntos negativos, aunque si nos ponemos quisquillosos podríamos mencionar el tema de los aviones y el casi sin sentido modo single player. Los amantes de los anteriores BFs lo encontrarán sensacional y los que no tuvieron oportunidad de probar las anteriores entregas lo encontrarán terriblemente adictivo. En fin, vuelvo al juego...

+ Una acción que da miedo, adicción, gráficos, física y efectos de sonido, jugabilidad, vehículos, el modo Comandante, adicción, adicción, adicción y mas adicción.

– El modo single player no es la gran cosa. En algunos casos, los aviones

PUNTAJE:

La esperada secuela de uno de los mejores juegos multiplayer.

96%

CLÁSICO



AREA 51

DONDE TODAS LAS IDEAS DE CONSPIRACIONES TIENEN CAUCE

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 3Gb de espacio en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 2.3Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 3Gb de espacio en el disco rígido

POR David Gazzolo



Me atrevería a decir que prácticamente cualquiera de nosotros, en alguna bizarra instancia de nuestras vidas, tuvimos un cruce con algún arcade de AREA 51. ¿Quién no agarro esa ametralladora negra y le disparo a todo lo que se movía adentrándose en lo profundo de las místicas instalaciones donde todos los secretos del gobierno estadounidense parecían yacer?
Hasta donde yo recuerdo el juego no era tan bueno como para sacar una continuación, pero se ve que la gente de Midway no compartió mi opinión a la hora de dar luz verde al proyecto "resurrección" del famoso Shooter.

El Área 51

Ya todos seguramente sintieron hablar del Área 51, donde se esconden los OVNIs y todas esas yerbas de los ojos de la gente, y donde se llevan a cabo los más macabros experimentos. Es en base a esto que el juego toma lugar. En las oscuras instalaciones subterráneas, en medio del desierto, donde el Dr. Gray pasó su vida haciendo de las suyas.
Como todo científico loco, devoto a su trabajo, el Dr. Gray –quien está a cargo de las instalaciones en el área 51- decide "darle un empujón" a la ciencia para mostrarle al mundo sus alocadas teorías sobre las combinaciones entre ADN humano y alienígena.
De esta forma (y como en todos los juegos bizarros) teclea dos cosillas en alguna computadora y libera instantáneamente a las hordas de mutantes, aliens y todo bicho raro que pueda llegar a andar dando vuelta por ahí. Y todo esto con el fin de hacer gala de los experimentos que llevó a cabo durante su vida, en orden de buscar reconocimiento mundial.
Pero como las cosas ahí tienen un método a prueba de sabotajes, mandan a un grupo comando llamado "Hazmat" (encargado de lidiar con lo paranormal) para determinar qué fue lo que pasó ahí abajo. Lástima que son rápidamente masacrados por un bicho feo con la cara de Kirchner. Entonces el ejército se ve obligado a establecer un perímetro sobre el sector en el cual está erguido este demoníaco lugar.
Y ahí es donde entramos nosotros, en los zapatos de Ethan Cole, miembro del escuadrón Bravo de Hazmat.





Una vez que nos dan toda la información necesaria, junto con equipamiento y una palmada en la espalda, nos envían directo a la jaula de los leones, junto con tres suertudos compañeros más, quienes son sorpresivamente masacrados en el capítulo siguiente, dejándonos solitos como Rambo contra el ejercito del Laos.

¿Doom?

No pude dejar de notar que la arquitectura del juego en general está descaradamente choreada del Doom3. La historia es demasiado similar. Las situaciones que se dan son idénticas, y hay unos bichos que tienen el mismo "skin" que los bichejos de Doom3. Si fuera una expansión de este juego estaría bien... Pero para ser un juego independiente que no guarda ninguna relación con Doom3, deja bastante que desear en cuanto a originalidad.

Al principio cuesta un poco acostumbrarse a las texturas. Si bien no son lavadas, tienen unos efectos medio raros que a veces nos pueden llegar a marear un poco. Fuera de esto y en líneas generales, el juego goza de gráficos bastante apetecibles.
Tampoco exige mucha tecnología de última generación para correrlo decentemente, lo cual le da un importante punto a favor.
Los sonidos no se quedan atrás. Los bicharracos a veces emiten unos quejidos que asustan hasta a Schwarzenegger en "Depredador". Y la música, si bien está presente, tampoco resalta.

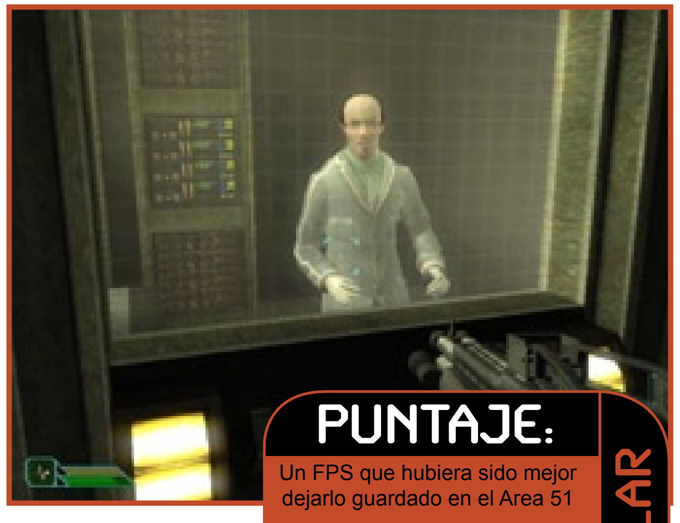
¡Bichos y más bichos!

El punto débil más vistoso del juego es lo repetitivo que se vuelve. Mientras nos sumergimos en la monotonía de dispararle a todo lo que se mueve, nivel tras nivel, podemos llegar a pedir a gritos un cambio de ritmo. Pero nunca llega: ¡siempre es más de lo mismo!
Un intento de ponerle onda por parte de la gente de Midway fue la idea de infectar al jugador con el virus, pero extrañamente uno no se transforma en uno de ellos, si no que podes cambiar tu estado de ADN de Humano a Mutante a elección. Este último estado no ofrece muchas ventajas como para tentarnos a apretar el botón y Mutar.

Autopsia

Área 51 es un shooter en primera persona, con buenos gráficos y sonido atractivo, que se ve afectado por la monotonía del síndrome de "más de lo mismo". Más allá de ser una vil copia del Doom3, Área 51 llega a diferenciarse un poco gracias a las voces asignadas a los protagonistas, que nos ayudan a adentrarnos mejor en los parajes de la dimensión desconocida.





+ Acción frenética y gráficos interesantes.

– Si jugaste Doom3 te mueve al aburrimiento instantáneo.

PUNTAJE: Un FPS que hubiera sido mejor dejarlo guardado en el Area 51

55% REGULAR

FICHA TÉCNICA:
Género: FPS | Desarrollador: Inevitable Entertainment | Distribuidor: Midway | Soporte multiplayer: Internet/LAN hasta 16 jugadores

EXPANSIÓN



ROLLER COASTER TYCOON 3: SOAKED

EL TIBURÓN LE SERRUCHÓ EL PISO AL OSO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video GeForce 2 de 64Mb o equivalente – 512Mb de RAM - 800Mb de espacio libre en el disco rígido
CORRE AL MANGO	Procesador de 1.8Ghz – Placa de video Radeon 9700 o equivalente – 512Mb+ de RAM - 800Mb de espacio libre en el disco rígido

POR Walter Chacón

Plater (perro guardián y segundo al mando) en el msn: "¿Cómo has osado calumniar al jefe, diciendo que su rostro es feo? Su rostro, que fue esculpido por ángeles en las lágrimas secas de la diosa Afrodita. Has cometido el peor error y te lo haré pagar: en el próximo número escribirás la review de la expansión de Roller Coaster Tycoon 3, llamada Soaked". Yo, en ese momento: "¡NOOOOOO!" Admito que hasta esa conversación, nunca había probado el juego. Ahora que lo hice, dejaré el siguiente mensaje destinado al muy bala: ¡no te salió! ¡Que lindo juego! Lalala.



¿Habrá tiburones?

Parque de la ostia

El primer agregado que se aprecia es una barra de carga al empezar un parque nuevo. Los tiempos de carga son un poco más altos, así que la implementación es útil. El menú es el mismo y la ausencia de un acceso directo extra en el escritorio nos hace dudar si verdaderamente instalamos el juego. Recién notamos el cambio al elegir el modo, que pregunta en qué versión lo queremos jugar.
Los nuevos tutoriales enseñan absolutamente todos los agregados de la expansión. Estos son: armado de piletas, donde se meterán la mayoría de los "peeps" (fuentes de ingreso/futuras víctimas) y que deben ser limpiadas por un mecánico cada cierto período; shows de ballenas, en la que no hace falta conocer mucho para hacerlo bien; implementación de cataratas, túneles y otros sistemas de transportes marítimos; y varias mejoras en el Mixmaster, conocido anteriormente como "Fireworks". El cambio de nombre se debe a que ahora además de fuegos artificiales, podremos colocar luces láser o algunos chorros de agua. También podremos cambiar el ángulo de tiro de los aparatos que usemos.
Nueve parques nuevos en el modo career: algunos realmente muy bien hechos y que utilizan el Mixmaster para crear algún show de piratas u otra temática, que quedan perfectos. Los objetivos a cumplir son de menor dificultad que en el original. Para no estar siempre pendientes de ellos, nos ofrecerán a veces completar algunas misiones extras, como colocar tiendas de una temática específica o vender una X cantidad de algún producto. Lo sorprendente es que no haya ningún Custom Scenario.

Si bien se arreglaron varias cosas (como algunas quejas demasiado estrictas o que cada dos minutos se rompía un juego), el juego sigue teniendo algunos problemitas. Un bug nuevo es que al ubicar algunas tiendas aparecen un nivel más arriba, imposibilitando la entrada y salida de los peeps. Y hablando de elevaciones, varias veces estaremos cinco minutos buscando la forma de arreglar una escalera que no se quiere enganchar con el sendero común. Lo más impresionante es que los peeps sigan siendo inmortales, aguantando caídas que superan los 100 km/h de la montaña rusa -a la que misteriosamente le desaparecieron esos caños…- y terminan arriba de una calesita.

En síntesis, Soaked es una entretenida expansión que agrega nuevos métodos de diversión/tortura y corrige varios problemitas de la versión original. Eso si, ahora el juego hace agua por todos lados.

PUNTAJE:

Una expansión más entretenida que el mismo juego original

79% MUY BUENO

FICHA TÉCNICA:

Género: Tycoon | Desarrollador: Frontier Developments | Distribuidor: Atari

+ Escenarios más coloridos. El Mixmaster agrega más herramientas pero de uso sencillo.

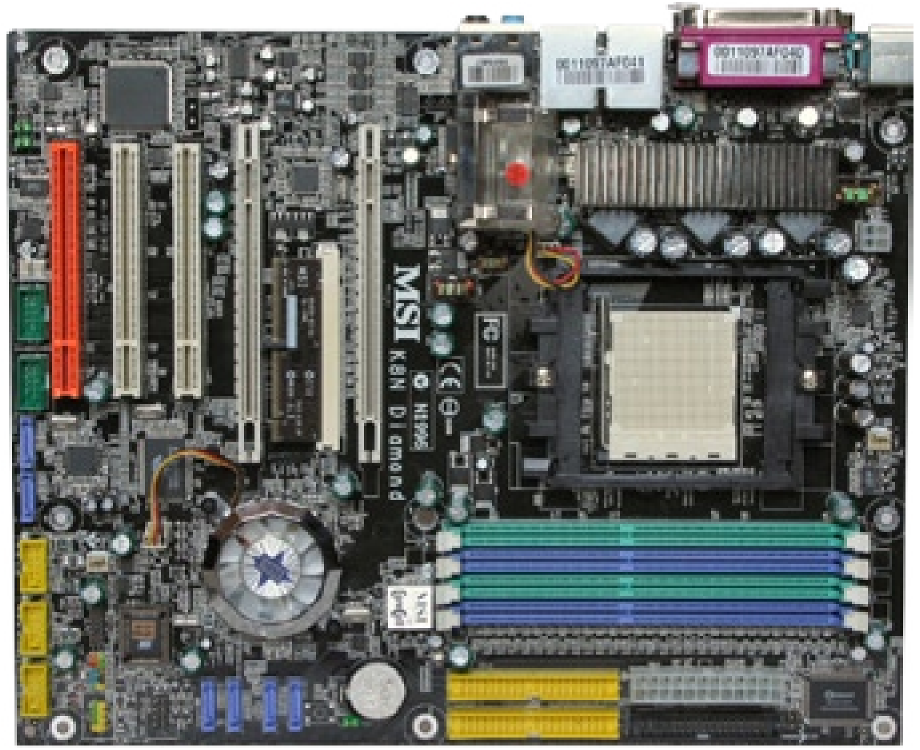
– Peeps inmortales. Problemas con la altitud de estructuras y caminos. Soy hidrofóbico



MSI K8N DIAMOND D

"SOLO LOS DIAMANTES SON ETERNOS" DECÍA MI ABUELA

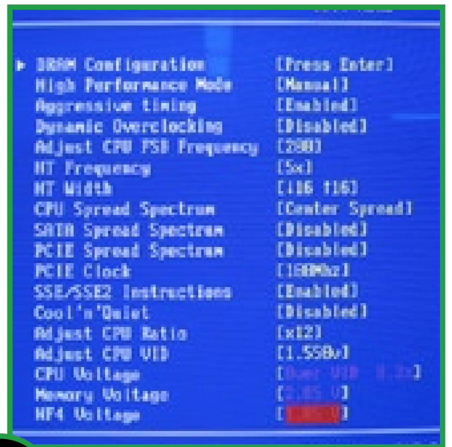
POR Cristian Molina



Deluxe, Platinum, Pro y cuántas definiciones más para las placas, tanto de video como para las motherboards. Todas quieren indicar el top de línea de sus modelos. Todas traen extras, tanto de soft como de hard. Pero ninguna llega a las características / prestaciones del modelo Diamond D que hoy tenemos entre nuestros dedos.
De la ingeniería más exquisita de MSI hoy nos llega del tope de línea para la plataforma A64-939.

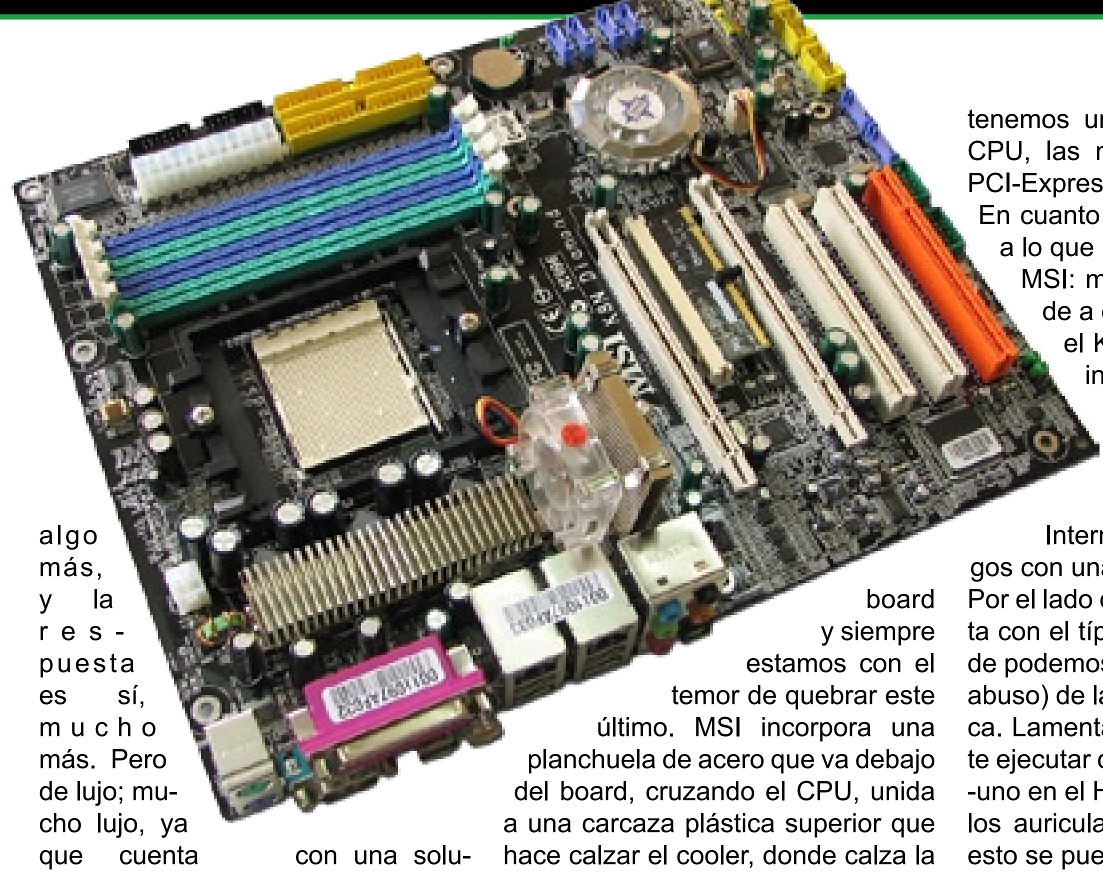
Viajando en primera clase

Lo primero que llama la atención es la gran caja que contiene a este board: de color oscuro, donde se lee el modelo con unas letras muy cuidadas que dicen Diamond, pero tratada con un proceso que la transforma en algo maravilloso. Con un color perlaceado, como en nuestros queridos autos de NFS Underground, esta caja cambia de color según la luz se refleje en ella. Con doble apertura, una tapa se abre para mostrarnos una lista de sus características principales, tanto de sonido como WiFi.
Una vez abierta la caja y sacada de su interior la caja secundaria donde están todas las cosas, nos encontramos en primer lugar con los cables redondeados en PVC reactivo rojo. También están la chapita para nuestro case, la placa Dual LAN (con su respectiva antena), el D-Bracket con cuatro leds que nos indicarán el estado de inicio de la PC y dos USB (diez USB en total); otro Bracket que incluye las dos conexiones IEEE 1394; cuatro cables S-ATA y sus correspondientes adaptadores de power; y el puente SLI, para delicia de muy pocos; un póster de nuestra hermosa placa; y los dos CDs que traen los drivers y la Suite WLAN y Bluetooth; por último el manual que puede poner a temblar nuestra biblioteca. Y, finalmente, aparece la placa de PCB negro brilloso.



Diamantes, caviar, champagne y chicas exuberantes.

El chipset es el afamado nForce 4 Ultra SLI refrigerado por un cooler cromado facetado para que parezca un diamante. Cuatro bancos DDR en dos colores para el correcto ensamblado del Dual Channel; dos PCI-Express 16X para SLI, con la solución ya más que conocida de usar una plaqueta entre ambos slots que nos permite pasar de la modalidad Single a la SLI.
También está incorporada la solución CoreCell: un microprocesador que se encargará del DOT Express -Dynamic Overclocking Technology-, que se encargara de overclockear nuestra CPU en forma dinámica según las necesidades del sistema, de 1% a 12%.
Pero esto no termina acá. El MOS, donde se encuentran los controladores de energía que alimentan a nuestro CPU, dispone de la excelente tecnología ActiveMOS, que cuenta con un HEAT PIPE que trae disipador cromado en " L " y forzado por un silencioso cooler.
En cuanto a la capacidad de almacenamiento, no existe límite ya que cuenta con dos controladores S-ATA2, que nos permiten realizar RAID 0, 1, 0+1 y JBOD, tanto entre los dispositivos S-ATA1 y S-ATA2 como con los IDE Estándar. Permitiendo conectar en total seis dispositivos S-ATA2 y cuatro P-ATA (IDE) nos da la posibilidad de conectar diez dispositivos de almacenamiento. ¿Se imaginan seis HD de 200GB S-ATA2 de 10000RPM? Sí niños, lloren. Podemos poner algunos terabytes al servicio de este Mounstruo de MSI.
Se preguntarán si puede traernos algo más, y la respuesta es sí, mucho más. Pero de lujo; mucho lujo, ya que cuenta con una solución brillante de sonido, una Sound Blaster 24Bit EAX-Advanced HD, Dolby Digital EX de 7.1 canales, con salida óptica y SPDIF, que nos permite poner nuestro Home Theatre y al mismo tiempo los auriculares, para esas noches que pasaremos frente al Battlefield 2. ¿Necesitan más?

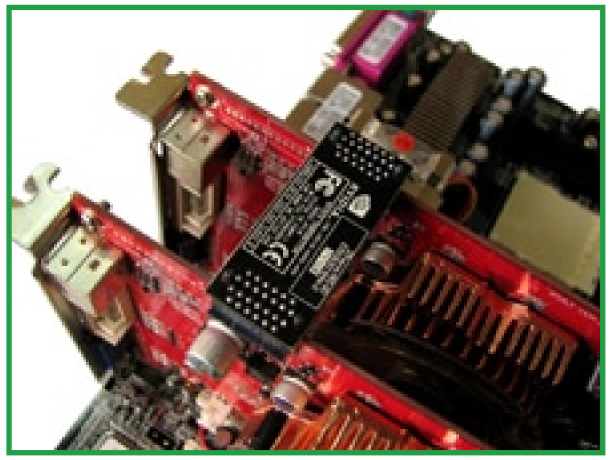


Todos los caminos llevan a Roma. ¿Quién necesita un mapa?

A la hora del armado, uno se sigue maravillando por cómo todo ha sido pensado. Los ingenieros pensaron en nosotros cuando idearon la forma de encastrar el cooler. Como todos recordarán o sabrán, el punto más delicado en el ensamblado de un board es la sujeción del cooler, principalmente para AMD, en donde la fuerza juega al límite con la resistencia del board y siempre estamos con el temor de quebrar este último. MSI incorpora una planchuela de acero que va debajo del board, cruzando el CPU, unida a una carcaza plástica superior que hace calzar el cooler, donde calza la sujeción del cooler en un anclaje mecanizado. En resumidas palabras, ponemos, enganchamos con el dedo y giramos la palanquita. Nada más.
El resto es simple. Los cables no molestan en lo mas mínimo, todo está sumamente ordenado. Y lo más lindo, para resetear el BIOS contamos con un switch (un cómodo botoncito) que apretamos y ya está, no más líos con cambiar jumpers de lugar y cosas raras.
Como decía, el armado es sumamente sencillo, cómodo y práctico; todo está donde debe y no es para nada incómodo.
En cuanto al BIOS, lo que más llama la atención es el DOT, en donde podremos realizar el Overclock en forma dinámica o, si somos usuarios con un poco de experiencia, podremos setear los parámetros a nuestro gusto, y aquí es donde MSI demuestra que no sólo Diamond D es el Hardware. El BIOS nos muestra las variantes, por ejemplo del VCore que podemos elegir, y lo muestra en colores: amarillo para precaución y rojo para peligroso. De esta manera cuida que los usuarios inexpertos no hagan lo que no deben -o no saben-. En el BIOS tenemos un control exhaustivo del CPU, las memorias y los puentes PCI-Express.



En cuanto al apartado software, es a lo que nos tiene acostumbrados MSI: mucho y de calidad, acorde a esta pieza de arte que es el K8N Diamond D. también incluye una Suite Bluetooth y un soft pera transformar nuestra placa WiFi en un Acces Point y brindar conectividad a Internet a todos nuestros amigos con una placa WiFi cercana.
Por el lado del soft de Creative cuenta con el típico de las SB Live!, donde podemos ecualizar y hacer uso (y abuso) de las prestaciones de la placa. Lamentablemente no nos permite ejecutar dos MP3 al mismo tiempo -uno en el Home Theatre y el otro en los auriculares- pero con soft extra esto se puede hacer.



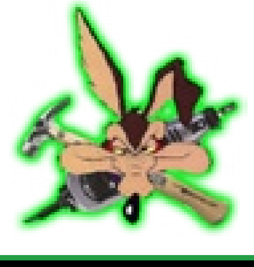
Cerdos y Diamantes

Como les comenté, no hay casi nada para criticar a esta placa, solamente que sólo cuenta con dos conectores PCI-Express, no tenemos PCI-E de 1X o los de 4X, pero como digo, ¿para qué más?
Lo que tenemos entre manos es realmente una placa soberbia, con todo el lujo que podemos querer y desear. Realmente no tiene puntos flacos, ya que cubre todas las expectativas de el público al cual esta orientado, tanto a los que desean hacer overclock moderado como al que quiere tener todo, todo junto y de alta calidad.

+ Lujo, performance, prestaciones, ¿dije lujo?

− PCI-E 1X y 4X, Precio, algo prohibitivo

PUNTAJE:
Un motherboard pulido como un diamante.
98%
CLÁSICO

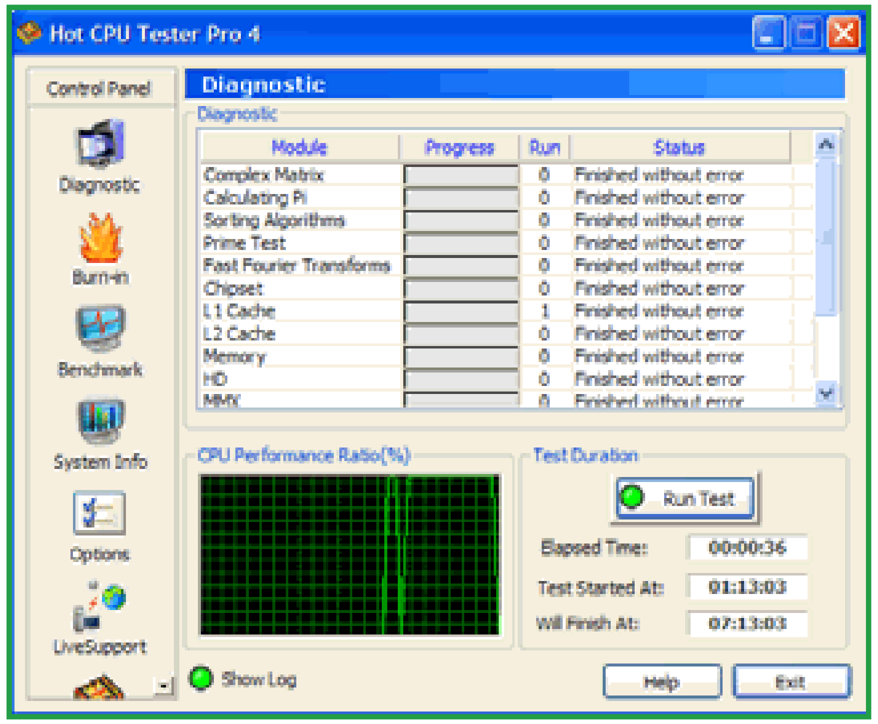


COYOTE'S WORKSHOP

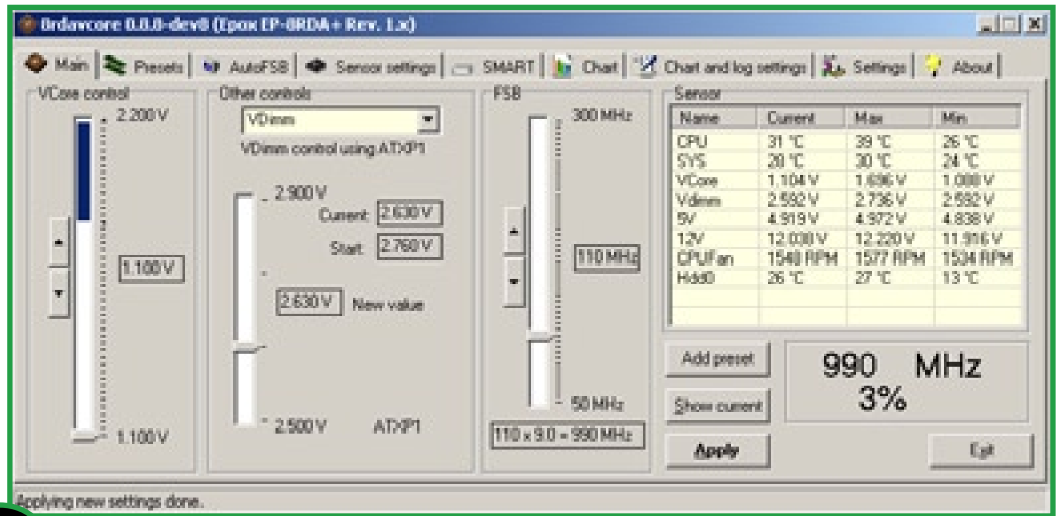
OVERCLOCKING, SEGUNDA PARTE

POR "Coyote" Galardi

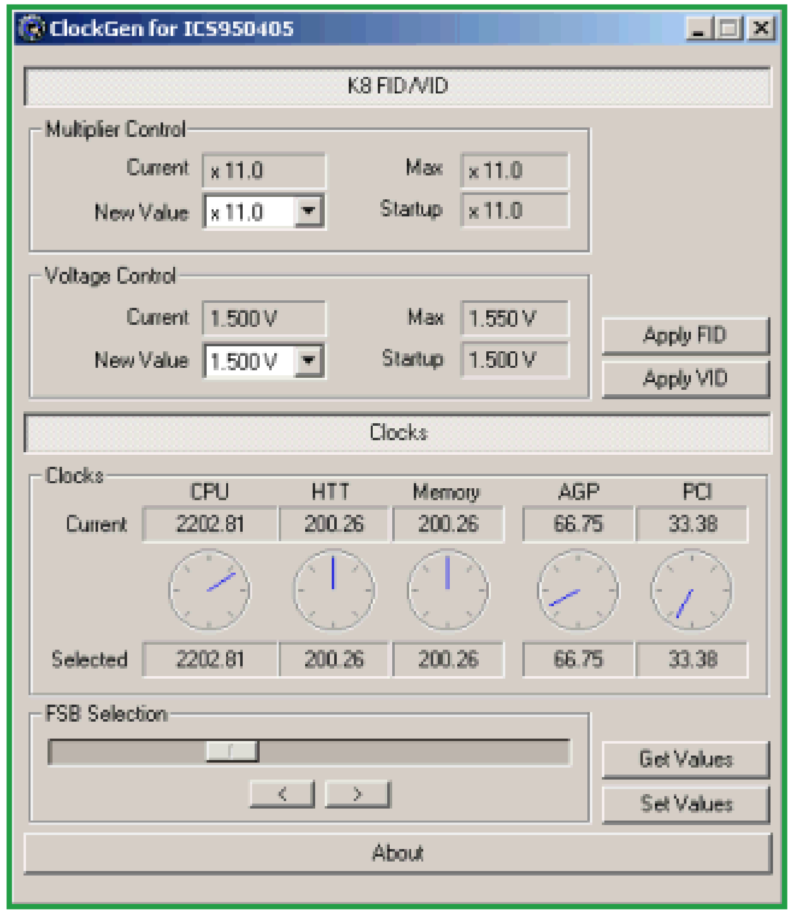
Como fue prometido en el anterior artículo, esta vez profundizaremos un poco más en la parte práctica del overclock de un CPU. Para empezar, lo necesario es saber qué hardware tenemos. Para hacer esto, hay programas gratuitos como el Everest (1) que nos sumistran muchísima información útil de nuestro equipo. Para el overclock de nuestro CPU nos interesa responder tres preguntas: ¿Qué modelo de CPU tenemos?; ¿Qué motherboard tenemos (y qué chipset usa)?; y ¿Qué memorias tenemos?
Las tres preguntas podrán ser respondidas gracias al Everest.
Primero: ¿Qué CPU tenemos? En la sección motherboard se encuentra la sub sección CPU. Ahí tenemos todos los datos de nuestro CPU: modelo, codename, velocidad, etc.
Teniendo esta información, lo recomendable es hacer un poco de investigación online para tener una noción de qué resultados se pueden obtener de este modelo en particular de CPU.



Segundo: ¿Qué motherboard tenemos y qué chipset usa? También dentro de la sección motherboard, en la subsección del mismo nombre, tenemos la información de nuestro mother. "Motherboard name" nos dice fabricante y modelo - info útil por si necesitamos buscar algún dato que el Everest no provee. Abajo, "Front Side Bus properties" provee info de la configuración actual de nuestro FSB, algo importante a tener en cuenta. Luego, en "Motherboard Chipset", nos dice qué modelo de chipset usa nuestro motherboard. Este componente es el encargado de controlar la mayoría de las tareas que realiza el motherboard: controladoras de disco, transferencia de datos desde y hacia dispositivos, y normalmente tiene incorporada la controladora de memoria. Los Athlon 64 la tienen incorporada en el CPU; por ende esa tarea ya no es realizada por el chipset. Dependiendo de qué chipset tenga nuestro motherboard podemos saber muchas de las cosas que puede y no puede hacer. Las características principales de un motherboard son dictadas por el chipset. A veces las implementaciones de uno u otro fabricante hacen variar las prestaciones, pero siempre dentro de lo que el chipset puede hacer.

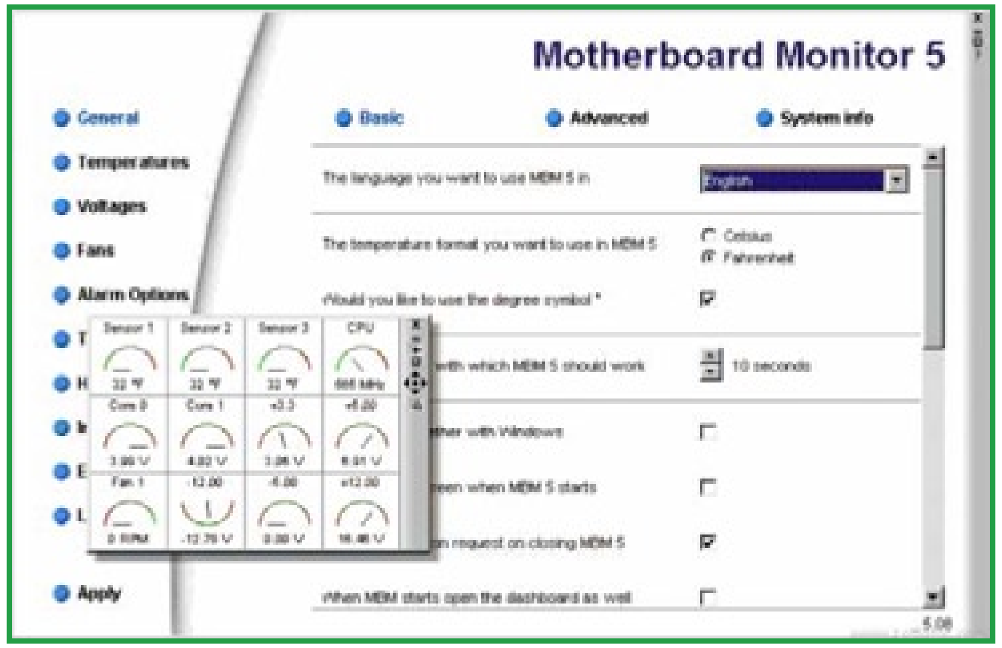


Por ultimo, la tercera pregunta: ¿Qué memorias tenemos? Esta información también se encuentra en la categoría Motherboard, en la sub categoría "SPD". Allí encontramos dos datos importantes de la memoria: 1) Memory Speed, la velocidad de la memoria; 2) Memory Timings, los tiempos de la memoria. Estos tiempos indican cuántos ciclos de memoria son necesarios para realizar distintas tareas. Lo que implica que cuanto más bajos sean estos números, mas rápidamente estará corriendo la memoria. Pero todo tiene sus límites. Cuanto más cerca del límite estemos, mejor. Ahí vemos los Timings preseteados por el fabricante.
Teniendo esta información, lo ideal es proceder a buscar en distintas páginas y foros online, para ver qué resultados obtuvieron otras personas con configuraciones similares. Esto nos va a permitir tener un overclock tentativo de nuestra configuración.
Sabiendo qué hardware tenemos, y con un objetivo teórico coherente, procedemos a "ensuciarnos" las manos. Por suerte para nosotros hoy no es necesario depender solamente de las opciones del BIOS para overclockear nuestro procesador. Existen programas que corren desde Windows que dan iguales -y en algunos casos, mejores- opciones de overclock que algunos BIOS. Los dos programas de preferencia personal para overclock dinámico -el overclock se aplica desde Windows y no es necesario reiniciar para que sea aplicado- son el ClockGen (2), y el 8rdavcore (3).
El ClockGen ofrece, dependiendo del chipset/motherboard en que se corre, cambio de velocidad del FSB, velocidad del AGP/PCI o PCIe, cambio de multiplicador del CPU y divisor de memoria, y regulación del VCore.



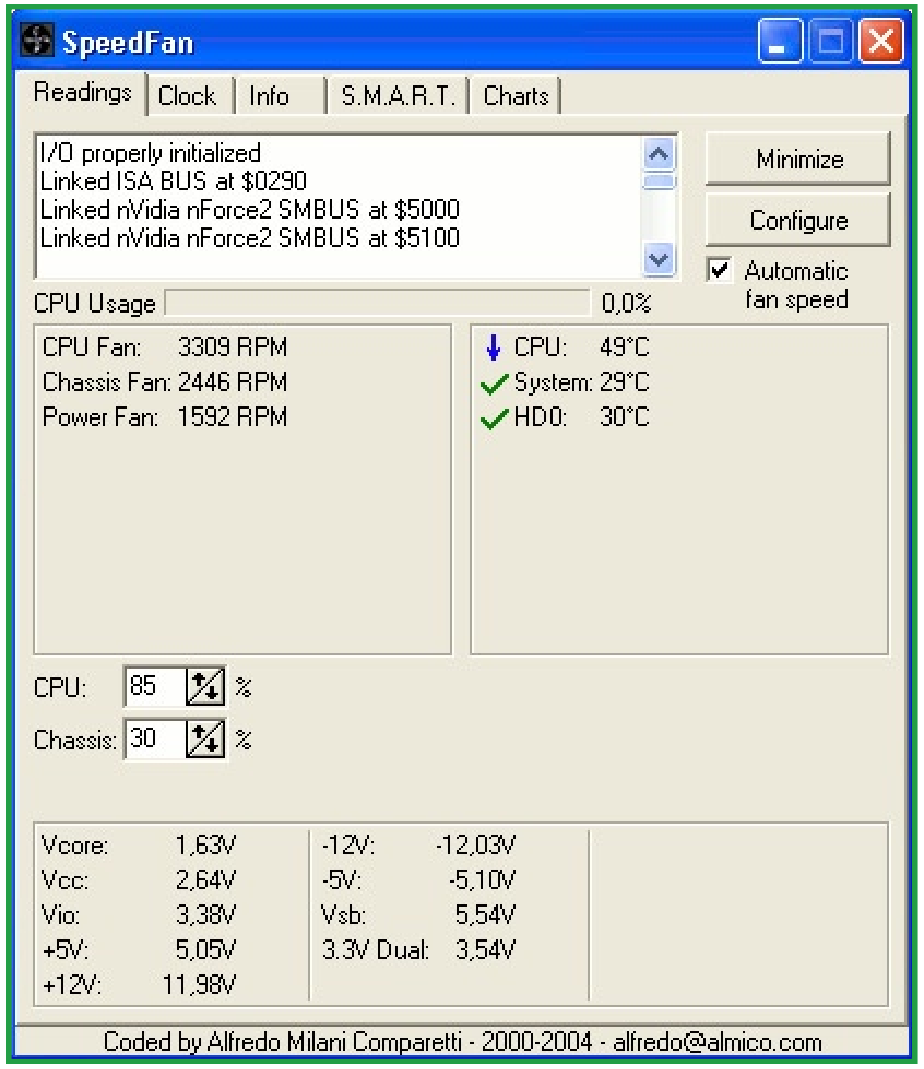
El 8rdavcore es un programa algo más limitado en el área de chipsets soportados, ya que sólo soporta a la familia nForce 2, pero la cantidad de opciones que ofrece exceden ampliamente las del ClockGen. Soporta regulación de VCore, Vdimm, Vdd (chipset), Vagp, velocidad de FSB, timings de memoria, control de SMI, monitoreo de hardware, y regulación de velocidad de ventiladores. Además posee varias opciones de automatización bastante interesantes como el Auto FSB, que permite setear variaciones de FSB y VCore en función de otros parámetros, como ser la temperatura.

Tenemos la información inicial y tenemos los medios para modificar velocidades y tensiones. Ahora lo que nos falta es una manera de monitorear al CPU. Hay dos programas de mi preferencia para esta tarea. Primero el MotherBoard Monitor (4), que es prácticamente un clásico en el campo del monitoreo. Lamentablemente en julio del 2004 se detuvo su desarrollo, y por ende muchos mothers nuevos no son soportados. Posee un wizard que permite configurarlo automáticamente para gran cantidad de motherboards de las principales marcas.
Una alternativa al MBM es el SpeedFan (5). Es notablemente inferior tanto en interfase como en configurabilidad, pero cumple las tareas básicas de monitoreo sin gran necesidad de configuración, lo que lo hace una buena opción para principiantes o monitoreos al paso.



Al aumentar el clock y la tensión, la primera consecuencia directa es el calor. Mucha temperatura puede destruir nuestro CPU. Una temperatura alta, sin llegar al nivel de destrucción, puede causar inestabilidad en nuestro micro, impidiendo utilizarlo a cierto nivel de overclock. Personalmente considero que una temperatura máxima aceptable para un CPU overclockeado en full load es de 55 grados. Idealmente, cuanto más baja, mejor (y no se imaginan hasta

qué extremos es esto verdad). En futuros artículos desarrollaremos el tema enfriamiento con mayor profundidad.
Otro factor a monitorear es la estabilidad de las distintas líneas de tensión que provee la fuente. Cuando overclockeamos el CPU, aumentamos el consumo de energía. Hay en venta en el mercado nacional muchas fuentes que no son de buena calidad, y dicen tener potencia de cientos y cientos de watts por encima de lo que realmente pueden proveer. Así que es conveniente monitorear la estabilidad de las líneas. Para uso convencional por norma se considera aceptable cualquier variación dentro del +/- 10% del valor nominal. Pero para un sistema overclockeado, lo ideal sería mantenerse dentro del +/- 3%. Por fuera de este rango, la variación de tensión puede ser un factor que cause inestabilidad en el sistema.
También hay que monitorear el valor del VCore. La calidad y capacidad del modulo regulador de tensión del motherboard determinan la estabilidad de este valor. Muchas veces en motherboards de rango medio y bajo, la capacidad del regulador de tensión es insuficiente para overclocks altos y el VCore empieza a fluctuar. Esto puede causar altas inestabilidades, a pesar de que el resto del hardware podría correr a mayor velocidad.



Por último, una herramienta que no es obligatoria, pero realmente es muy práctica a la hora de evaluar si un overclock es estable o no, es un programa que se llama Hot CPU Tester (6). Básicamente utiliza el CPU al 100%, con el objetivo de que si el CPU no es completamente estable, va a tirar un error en algún momento. Si la temperatura y valores de tensión son coherentes, este tipo de error causado por stress del CPU no debe causar ningún daño.

Para overclockear al máximo, y de manera segura, hay que entender qué es lo que uno está haciendo. No existen recetas mágicas, y muchas veces lo que le funcionó a alguien no nos sirve a nosotros. Una serie de procedimientos a tener en cuenta:

• Primero, recaudar información de tu sistema. Esto te va a permitir buscar en Internet en foros o páginas de reviews resultados de overclocks con configuraciones similares.
• En función de la información encontrada, plantear un overclock conservador. Esto va a servir como base para luego ir dando pequeños saltos.
• Setear el CPU al overclock planteado, monitorear la temperatura y estabilidad de las líneas de alimentación y VCore. Hecho esto, correr el Hot CPU Tester por unos 20 minutos, y seguir monitoreando al CPU. De estar estable, se puede seguir aumentando el overclock de a pequeños saltos (50 MHz por ejemplo) y luego de cada salto hacer la misma rutina de evaluación.
• Aumentar el Vcore ayuda a estabilizar al CPU a mayores velocidades, pero demasiado VCore no sólo puede ser destructivo para el CPU, sino que además puede causar inestabilidad en el overclock. Para principiantes lo mejor sería mantener el aumento de VCore dentro del 10-15% del valor original.
• Primero intenten sacar el máximo clock a un VCore, y sólo cuando empiece a comportarse de manera inestable procedan a aumentar el VCore, chequeando previamente que la temperatura no esté demasiado alta.
• En lo posible, siempre utilicen la memoria de manera sincronizada con el FSB (1:1).

Recuerden que nadie se murió por no overclockear su CPU. Si no están seguros de que lo que están haciendo es lo correcto, infórmense. Tomen muchas fuentes de información y analicen los datos antes de tomar una decisión.

Links a los programas

(1) www.lavalys.com
(2) www.cpuid.org/clockgen.php
(3) www.hasw.net/8rdavcore
(4) www.almico.com/speedfan.php
(5) mbm.livewiredev.com
(6) www.7byte.com

TRUCOS

TODO LO QUE LOS LAMERS NECESITAN

Restricted Area

Un bug permite que al disparar con el lanzallamas, el fuego traspase las paredes acabando con emeigos sin ningún riesgo.



Juiced

En la parte de códigos introduzcan estos diferentes trucos para activar cada uno.

PINT : Desbloquea todos los autos en el Modo Arcade:
FAST : Plata ilimitada
CASH : Plata Extra
RESP : Todos te respetan
CARS : Desbloquea todos los autos
CREW : Todo el equipo
WIN. : Ganar todas las carreras
ALL. : Activa todos los trucos

Mejorar autos rápidamente:
Compren un auto y dejen a algún miembro del equipo que lo maneje en una carrera (tres veces si gana, cuatro si no).

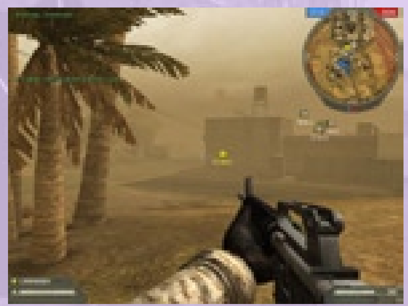
Todas los prototipos de partes:
Consigan 1500 puntos de respeto de todos los personajes de la maquina.



Battlefield 2

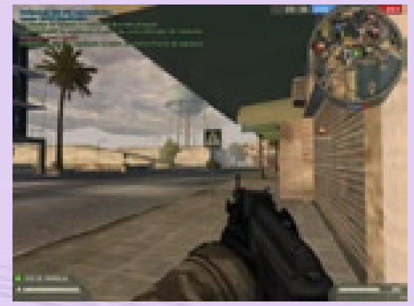
Presionar la tecla "~" para bajar la consola, para luego ingresar el comando deseado. Para activarlo, luego de escribir el comando ponemos "1" y si lo queremos desactivado "0".

aiCheats.code Tobias.Karlsson = Ser invencible (Platero usó mucho este)
aiCheats.code WalkingIsWayTooTiresome = Nuevo lugar de spawn
aiCheats.code BotsCanCheatToo = Bots Cheaters
aiCheats.code Jonathan.Gustavsson = Matar a los bots enemigos



Saltear presentación

Para que no carguen los videos al iniciar el juego, debemos borrar los archivos de video "Dice", "EA", "Intro" y "Legal Bink", ubicados en el directorio 2modsbf2Movies



Habilitar armas especiales:

Para habilitar todas las armas especiales deben buscar el archivo "unlocks.py" en el directorio raíz:
\battlefield2\python\bf2\stats\
Hagan una copia de seguridad del archivo y luego edítenlo con notepad. Busquen la palabra "defaultunlocks" y en la línea siguiente modifique los ceros por unos, cosa que quede:
defaultUnlocks = [1, 1, 1, 1, 1, 1, 1]
Guarden y listo.
Este cheat solo sirve para Single player, aunque si bien se puede usar en multiplayer EA banneara las CD-Keys que lo hagan por lo menos por una semana, así que cuidado.

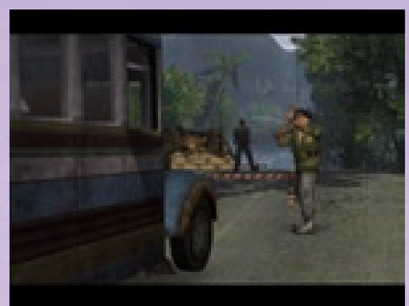


Boiling Point

En el transcurso de una partida abrimos la consola e ingresamos uno de los siguientes códigos:

addarmor X – Armadura extra, donde X es la cantidad de armadura
addhealth X – Vitalidad extra, donde X es la cantidad de vida

Gas ilimitado: Si apagamos el motor del auto cuando estamos conduciendo, podremos seguir manejando sin gastar gas.



GTA: San Andreas

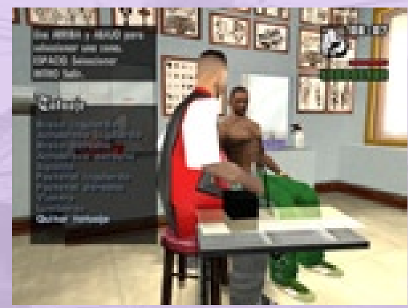
En el cualquier momento del juego escribir el código deseado.

LXGIWYL = pack de armas 1
KJKSZPJ = pack de armas 2
UZUMYMW = pack de armas 3
ASNAEB = sin estrellas
KGGGDKP = aparece un Vortex Hovercraft
YECGAA = tienes el jet pack
LLQPFBN = trafico rosa
AJLOJYQY = los de la banda se pelean entre ellos
BTCDBCB =gordo
JYSDSOD = músculos al máximo
NCSGDAG = Habilidad máxima para el arma que este equipada









The Bard's Tale

Oro ilimitado:
En la pantalla de estadísticas del primer personaje cárguenle el oro de toda la party. Saquen a ese jugador de la party y vuélvanlo a cargar. Tomen al siguiente personaje y cárguenle el oro, repitan proceso con todos los personajes y salgan del juego sin guardar la partida. Cuando vuelvan a entrar al juego cada personaje tendrá una suma igual a la que tenían anteriormente cargado por toda la party.

Historia alternativa
Si se les une el cachorro a la party la historia cambia ligeramente.





La elección final:
En la elección final si se tiene summons se les puede pedir consejo, a menos que sean mudos obviamente.

Referencia a Highlander:
No es precisamente un truco pero si una curiosidad. El Tup Pub en West Dounby hablen con el crier y acepten participar en su show de talentos, esto les ganará las botas de "Quickening". Si leen sobre ellas en el menú, verán que dice que fueron hechas por el guerrero Highlander Connor McLaihd, clara referencia a Connor McCloud.

Roller Coaster Tycoon 3: Soaked

Cambiar el nombre del parque por uno de los siguientes para activar el truco.

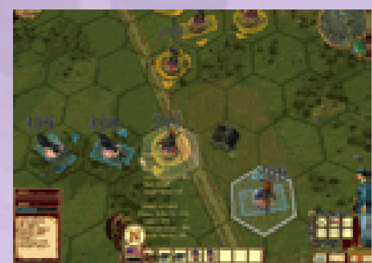
Sam Denney – Todos los Coasters son irresistibles para los peeps. Chacón utilizó este para que alguien disfrute su mugroso parque.
Make Me Sick – Todos los peeps se enferman, empiezan a toser y se retuercen en su propio bómito. Chacón fue muy específico explicando este truco.
Atari – Todos los peeps se ríen.
John D Rockefeller – Nos da $10,000.
Shifty – Los peeps bailan.
Ghost Town – Se prohíbe la entrada de nuevos peeps.
Andrew Gillett – Incrementa el valor del parque.



American Civil War: Gettysburg

En el transcurso de una partida bajamos la consola y escribimos "iamacheater", luego "catdebug" y por último "catedit". Aparecerá un menú donde podremos cambiar opciones del juego.
Otros códigos:

bedit – Cambiar el terreno
safemouse – Modo Mouse libre
moviecapture – Modo captura de película





UWE BOLL

ENEMIGO PUBLICO

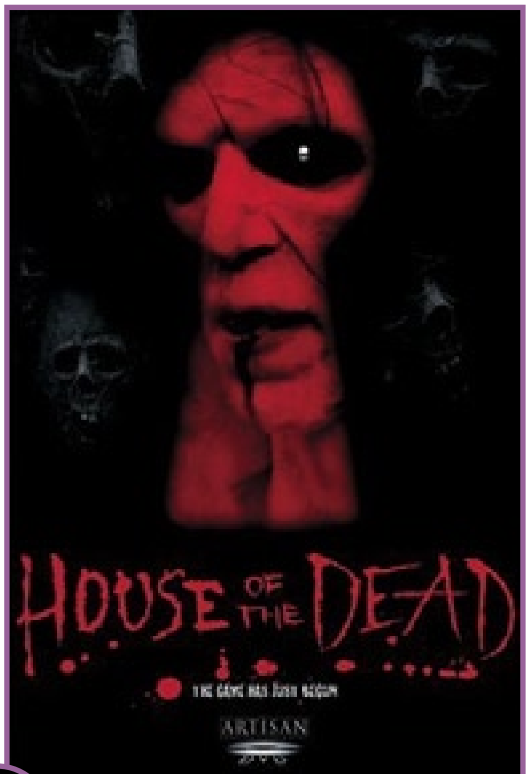
POR Mariano Martinez



La cara del terror

Desde que tengo uso de mi memoria me recuerdo jugando video juegos, mirando la tele y por supuesto mirando películas. Cuando llegamos a nuestra adolescencia comenzamos a jugar juegos con más historia. Nos vamos metiendo en la piel de los personajes. Comenzamos a quererlos, a veces a odiarlos. Pero eso pasa con las historias dentro de los juegos. Pero en alemania, más precisamente en el pueblo de Wermelskirchen, un 22 de junio de 1965 un bebe nacía.

Uwe Boll era su nombre, y desde ese día en la sangre llevaba el odio por el entretenimiento electrónico que tantas alegrías nos supo dar. Este buen (bleh) hombre un día decidió estudiar cine (¿¿¿POR QUE???). ¿Es que acaso este hombrecito alemán tenía algo intersante para contarnos? Me imagino que todos los que estudian cine, o quieren hacerlo, quieren o tienen algo interesante para contar; una historia, una experiencia, algo. Pero este tipito tenía algo más grande entre manos... y su sangre no había comenzado a ebullir.



Desde el año 1991 comenzó su carrera de director y productor principalmente en Alemania y alguna que otra coproducción con Francia. Pero acá es donde comienza todo para él. Y por supuesto para nosotros. Luego de haber escrito y dirigido “Heart of America” en 2003 (probablemente lo mejorcito de toda su carrera), ese mismo año algún demonio del más allá fue hacia él con la idea de una nueva película para que el destroce... Ehh, digo dirija. ¿La pelicula? House of the Dead. Aquel clásico que nos vació los bolsillos en las máquinas recreativas en el año 1998 traído por SEGA. ¿La historia del juego? Básica, simple, divertida. Dos agentes del gobierno de [inserte gobierno preocupado por la creciente poblacion zombie] los mandan a matar a todos los zombies malos. Y listo, eso fue todo. Ahí fue donde comenzó a ebullir la sangre. Pensó y pensó... ¿Como destruir este juego tan bueno? Sus padres -llamémoslos Ingrid y Hans- no lo dejaban jugar a los video juegos. Así que él decidió, así solito, destruirlo. ¿Cómo? Aceptando dirigir la película. Ese fue el comienzo del fin. Ese mismo año, la película se estrenó con el mismo nombre: “House of the Dead”. Y así fue como este hombrecito nos arruinó otra pelicula basada en los videojuegos. La critica mató al film. Ni siquiera la incursión del presidente de SEGA y del creador del juego (vestidos como zombies dentro de la pelicula) la salvó. Los fanáticos del juego y aún los fanáticos del cine destrozaron esta pieza de ¿arte?



Pero todo no termina acá... Ohhh no... Deseas que termine aquí... ¡Pero NO! Esto sólo es el comienzo. Eso fue en el 2003. Poco tiempo después, sólo Dios sabe quién se acercó a Uwe con otra idea. Otro video juego. ¿Otra pesadilla en pantalla gigante? Ok... ¿A quién masacramos ésta vez? Hay tantos títulos para elegir, tantos juegos buenos, tantos juegos malos (no existe juego tan malo como para merecer una película dirigida por él) ¿La elección? “Alone in the Dark”, un juego del año 1991, inspirado por los trabajos de H. P. Lovecraft. Fue una de las primeras aventuras gráficas del rubro terror que tuvo algo de éxito en el mundo de los videojuegos. Así fue como el mundo recibió en el año 2005 a “Alone in the Dark”. Dirigida por él, y con Christian Slater, Tara Reid y Stephen Dorff en el reparto estelar. Otra película, otro fracaso en la cartelera, otro video juego masacrado. Fans de Carnby -protagonista del juego- enfurecieron; fans de los videojuegos, en general, también lo hicieron. Cualquier persona que pagó por ver esa pelicula enfureció. ¡Yo enfurecí!


Ben Kingsley (izq) , Uwe Boll (med) , ... ¿cuñado? (der)



El 2005 continúa, y nos enteramos de que acaba de terminar el rodaje de Bloodrayne. Con un reparto más que intersante: Kristanna Loken (la mala de Terminator 3, para los que no la ubican) en el papel de nuestra Femme Fatale colmilluda favorita, Michael Madsen (Kill Bill, Species), Michelle Rodriguez (The Fast and the Furius, Girlfight, S.W.A.T., Resident Evil), y el ganador del Oscar Ben Kingsley (Gandhi, Casa de Arena y Niebla); así es como nuestro enemigo número uno de los videojuegos les da a los amigos gamers del mundo entero otra razón para que lo persigan por las calles con motosierras. La película aún no se estrena así que no está todo dicho. Quizá nos sorprenda y en todo este tiempo masacrando, ehh, digo produciendo y dirigiendo esas películas, nos consiga dar un producto de una buena calidad (al menos).

Mientras escribía esta nota me enteré de que, a pesar de haber peticiones en Internet y miles de fanáticos de los videojuegos -y del cine- enfurecidos con esta persona, le acaban de confirmar un proyecto más. Esta vez es el juego “Dungeon Siege”. ¿Esto significa un nuevo monopolio malvado de películas? ¿Es acaso una especie de Bill Gates destructor de películas de video juegos? Miles de personas en el mundo lo odian. Y miles más pagaron la entrada para ver sus películas y salieron decepcionados. El mundo gamer sabe lo malo que es este hombre, pero sin embargo nadie les escucha. Los estudios le siguen revoleando proyectos de video juegos. ¿Es que acaso es el único director sin talento ni visión del mundo? Probablemente vos que estás leyendo esto, podrías hacer cualquier día una película mejor que las de él, quieras ser director o no. Uwe Boll, señor de las tinieblas de esta nueva unión para el Hollywood sin ideas y los video juegos, va a tener un 2006 bastante agitado. Ya se anunciaron “Far Cry”, “Hunter: The Reckoning” y “Fear Effect”. ¿Tres buenos juegos automáticamente masacrados? Sólo el tiempo lo dirá. Yo por mi lado voy a iniciar una huelga hasta que este hombre se dedique a preparar chuckrut en su Alemania natal y deje las películas para los que saben.





INFINITION '05 Y WORLD CYBER GAMES

¡VIMOS A BOBY GOMA! ¡WIIIIIII!

POR El Staff de Gaming Factor y su número 3



El Stand Gaming Factor / Gamesario en toda su gloria

Ya terminó Infinition. Gracias a Dios. Estuvo tremendo: tres días a puro vicio, Red Bull y gente copada. Como muchos ya sabrán, Gaming Factor estuvo ahí. En serio. Tuvimos un pequeño y humilde stand con los amigos de Gamesario.com. Para nosotros esta expo duró cuatro días, y empezó el día jueves. Ese día nos tuvimos que encargar del armado de nuestro stand, ardua tarea si las hay -y estamos hablando de un stand muy chiquito, en comparación con los demás-. El día viernes a las 11 de la mañana comenzó a entrar el público. La Rural se vio llena de viciosos sedientos de juegos e información, aunque se notaba que todavía era día de semana. El grueso de la gente se vio el sábado. El centro de exposición se inundó de repente de muchísima gente y hasta hacían cola en nuestro stand para ver los videos que estábamos mostrando. El día domingo (día de cierre) estuvo bastante lleno también y lo interesante fue que, a pesar de que a la noche varios stands estaban levantando campamento, la fanaticada se quedó mirando los torneos. Era normal escuchar, mientras nosotros descansábamos, gritos de vitoreo ante algún frag o la victoria de algún jugador.

Hablando un poco más de la expo, estuvieron las siguientes empresas: Samsung, Speedy, Kingston, ATi, Intel, Foxconn, 3Com, Edifier, CD Market, entre otras. Además, estaban nuestros amigos de MaximoPC, PsicoFXP, los capos de Dominio Digital con sus robotitos -vean las fotos porque no tienen desperdicio-, ADVA, Megasonic (una conocida cadena de cybers) y algunos más.

En cuanto a los stands, algunos tenían un laburo tremendo encima y otros se notaba que estaban hechos a puro pulmón, y un ejemplo era nuestro stand. Si, me la voy a pasar diciendo que... ¡Gaming Factor tuvo stand!

World Cyber Games

De todas formas, la exposición era una excusa para que se jugaran las rondas clasificatorias de World Cyber Games. Los juegos en los que los viciosos participantes dejaron todo fueron: Counter-Strike (cuándo no), FIFA 2005, Need for Speed Underground 2, Starcraft y Warcraft 3. Los ganadores de estos torneos ahora tienen la posibilidad de representar a nuestro país en Singapur, donde jugarán codo a codo con los mejores jugadores del mundo.


El Stand de MegaSonic, uno de los más visitados

Eso fue básicamente Infinition 05 y World Cyber Games. Tres días agotadores donde los visitantes pudieron disfrutar de interesantes partidas, ver maravillas del hardware que jamás podremos tener y hasta ¡leer Gaming Factor impresa! Exacto. Para los que no nos visitaron (mal hecho) en nuestro stand, imprimimos los tres primeros números de nuestra amada revista para que los visitantes pudieran darle una leída. Lamentablemente, el día sábado se robaron el número 2, lo cual hizo que el Número 3 impreso se enojara mucho. Recibimos muchos elogios y algunas críticas, pero lo importante fue que tuvimos la posibilidad -gracias a Games&Gamers, los organizadores- de presentar nuestra revista en uno de los eventos gamer más importante del país.

Y hablando del Número 3 impreso, este señor se enojó tanto que decidió recorrer por su cuenta la exposición y nos va a dar sus impresiones. Así que lo dejo con ustedes.

Bleh, Infinition 05. Llegué a la expo el día sábado acompañado de la persona más cruenta de este mundo, nuestro Jefe de Redacción. Me encontré con un stand pedorro, con dos cosas negras similares a sillones donde los vagos se tiraban para vaguear. Después, había una PC -que parecía que nunca había recibido un baño- pasando videos de no se qué juegos y algunas cosas más. A veces me sorprendía al verme a mí mismo en la pantalla. Siempre pensé que soy hermoso. Mi tapa es la mejor de todas, aunque siempre consideré que Star Wars es una basura atómica, y después la última película me dio la razón. Igual, eso es otra cosa. Vamos a la Infinition.

Como les decía. Llegué el sábado y de movida me tiraron a una improvisada mesa ratona. Para colmo, me ponen encima de una mancha de Coca-Cola para taparla. Estos tipos no tienen consideración ni respeto por nada. Después se avivaron y pusieron algunas fotocopias, digo folletos para taparlo.

Dios, nunca me sentí mas manoseado en mi vida. Venía cualquier nabo, me agarraba, me trataba mal, no me leía y me tiraba de nuevo a la mesa para irse a sacarse los mocos por ahí. Terminé odiando a los visitantes, que tan mal nos trataban a mí y a mi compañeras. Para colmo, un maldito se pasó de vivo y secuestró a mi hermana pequeña, el número 2. Ya di aviso a la policía aunque el señor oficial se sorprendió de que una revista (ja! Revista...) se presentara a la comisaría para denunciar el secuestro de otra revista. Casi me echan a patadas. Pude huir antes de que me agarraran, jejeje.

Muy enojado con el secuestro de mi hermana decidí recorrer por mí mismo la exposición, ya que los vagos que estaban encargados de mi seguridad, con tal de que no me secuestraran a mi también, no me sacaban del stand. Con que me sacaran fotos tirado en esa mesa no me bastaba. Lo primero que hice fue visitar a un amigo en el stand de consolas. Mi sorpresa fue grande al ver impresa también la tapa de una revista llamada Loaded. Quise levantármela (estaba linda che) pero no respondía a mi innata se-






Nuestro amigo Coyote también estuvo presente.



ducción. De todas formas, nunca me gustaron las revistas multiplataformas. Me agarraron in fraganti molestando a esa tapa linda y me retiraron antes de que alguien me quisiera romper. Un espécimen encargado del stand de consolas se encargó de agarrarme, aunque la pasé bastante bien ya que con esa excusa me saqué un par de fotos con una lindas nenas disfrazadas de Lara Croft. ¡Qué lindo! Mientras me hacía el que posaba les miraba su prominente escote. Pude escaparme de las garras de seducción de esas damas y fui directo al stand de Samsung. Mi sorpresa fue ver que la vagancia que reinaba en nuestro stand era contagiosa. Manga de vagos tirados en otras bolas azules como si fueran sillones. Me fui insultándolos por lo bajo.
Siguiendo mi búsqueda de una compañera de vida, pasé por un pequeñísimo stand de MP Ediciones (los amigos de la Users). Lástima que eran revistas muy ariscas y no me dieron bola.
Luego de que casi me sacaran a patadas, pasé dos minutos por el stand de Kingston. Aproveché a mirar las hermosas memorias que tienen estos señores y me saqué otras fotos.
Ya cansado de recorrer la exposición -cansado de que me sacaran a patadas de donde sea, no porque la exposición haya sido grande-, me tiré un rato a ver El Señor de los Anillos en una hermosa televisión Samsung. Lástima que era como un popurrí de todo, porque si no, me quedaba más tiempo mirando esa maravilla del séptimo arte (no como Star Wars). Me encontraba nervioso. Vi que en el stand de Aiwa había una cosa rara que te hacía un masaje capilar y fui a relajarme un rato. Ahhh, qué lindo. Eso me hizo olvidar por un instante el secuestro de mi hermana y los continuos rechazos de las demás impresiones.
Ya estaba muy cansado, y me topé con el stand de Intel. Observé un tentador sillón que ningún incauto estaba ocupando. Sin pensarlo dos segundos, me eché una siestita. "Ahora sí", me dije. Con muchas más pilas fui a saludar a mi amigo Hugo -sí, no tengo vergüenza de reconocer que soy amigo del protagonista de A jugar



con Hugo, un hermoso juego si los hay- y por último, estuve mirando un rato al robot ladrón de pochoclo de Dominio Digital. Pude observar cómo estos diminutos autómatas le robaban sin ningún tupé un paquete de pochoclo a un purrete incauto. Luego de realizar el acto delictivo, dio media vuelta y salió rajando. A su retorno, quise sacarme una foto con este grosso de multitudes, pero los dueños lo habían apagado ya que éste había amenazado con hacer un piquete si no le "daban" un peso para la cerveza. Qué grosso.
Después de esto, veo a lo lejos cómo mi amo se acerca y violentamente me retira de la vista del robot lanzando improperios a los cuatro vientos. Todo se puso en cámara lenta y yo lloraba tinta por no volver a ver a mi querido robot. Odio a mi amo, es muy malo.
En la actualidad, me encuentro en una activa búsqueda por mi hermana pequeña. La tengo que liberar de las garras del sinvergüenza secuestrador y volver a verla. Además, gracias a Dios, también estoy lejos de mi amo. Me encuentro guardado en una mochila en una casa que no conozco. Me pongo a pensar y me da la impresión (valga la redundancia) que a mí también me secuestraron. Los odio. No puedo tolerar que me lean mientras dejan su dignidad en la porcelana, qué cosa más asquerosa.
Por cierto, dejo de escribir porque me reclaman de nuevo para el baño. Por Dios, ¿ique come este tipo!?

Aquí está la lista de los ganadores, los cuales viajarán a Singapur como representantes argentinos para la WCG

Counter-Strike:
Medalla de oro: FA
Medalla de plata: Fr.Dinamic
Medalla de bronce: DYM

FIFA 2005:
Medalla de oro: patán
Medalla de plata: paleta
Medalla de bronce: dakade

Need For Speed Underground 2:
Medalla de oro: Poseidón
Medalla de plata: egus?
Medalla de bronce: saint0

Starcraft:
Medalla de oro: Squall
Medalla de plata: iG.Pato [S2]
Medalla de bronce: Yunko

Warcraft 3:
Medalla de oro: 3L-fear
Medalla de plata: Capoch
Medalla de bronce: Snakes





Jugando con Hugo en el Stand de PC3

El segundo que lo dejamos solo, el vouyerista Santiago se dedico a sacarle fotos a las hermosas promotoras que rondaban por la expo, además de un par de Sexys redactores (y cia.) que aprovecharon la oportunidad para salir retratados junto a bellezas de su medida (menos Santiago que es un gnomo).
Nos pareció un desperdicio de belleza no mostrarle al mundo tan bellas fotos, en particular las nuestras.






¿Qué es lo que come este chabón?



THE ELIXIR

ARCOS, ESPADAS Y CATAPULTAS



POR Alejandro Sena

Una empresa Argentina ha creado el primer FPS del país. Desarrollado por Korpos Studios en la ciudad de Rosario, nos encontramos con un juego que podríamos definir como el Counter-Strike medieval. The Elixir es el primer juego desarrollado en el interior del país a nivel profesional y está en su fase final de testeo. Hoy les traigo una entrevista a los creadores directo desde su cuartel general.

¿Cuánto tiempo hace que se está desarrollando The Elixir?
Aproximadamente un año y medio, por ahí, contando la preproducción tal vez un poco más.

¿Cuándo estiman que tendrán la versión final?
Calculamos que a fines de julio tendría que estar terminado el juego en ambos idiomas (inglés y español). En las góndolas tal vez un poco más, medio mes.

¿Cómo se va a comercializar el juego?
En Argentina el juego se distribuirá en caja, con manuales, etc. El usuario pagará una sola vez, se creará la cuenta y con eso podrá jugar libremente. El modelo comercial para el exterior será de similares características.

¿Se puede competir contra los FPS del norte?
En materia de jugabilidad, SÍ. Tecnológicamente todavía no.

¿Cuál es la característica más importante del juego?
El gameplay (la jugabilidad), la combinación de RPG, FPS y RTS, el sistema de combate cuerpo a cuerpo. Todo esto hace que los “skills” de los players estén dados por SU habilidad y no la de tener un mejor personaje más equipado. En ese sentido es muy CS.





Equipo Korpos Studios

Diseño del Juego:
Martín Repetto

Programación:
Jose Plano
Esteban Rodríguez Nieto

Artistas:
Diego Trapasso
Iván Rabinovich

Prensa y Contacto:
Verónica Ruvioli

Administración:
Maximo Radice

Para mas informacion:
http://www.korpos.com.ar
http://www.theelixir.com.ar

¿Qué resultado les está dando el beta-test?
Muy positivo. Gracias a los 3000 usuarios registrados pudimos hacer cambios importantes para acomodar el juego a las necesidades más pedidas, ni hablar de todos los errores que corregimos y seguimos corrigiendo. Queremos agradecer el interés de todos y los más de 10.000 mails con sugerencias y opiniones.

¿Cuál es el mayor inconveniente de desarrollar en el país?
La falta de inversión y de recursos humanos con experiencia en la industria (sobre todo en el área de modelado y diseño). Y por último el posicionamiento que tiene Argentina en la brecha tecnológica con los países del primer mundo. Por esto no podemos adquirir tecnología de ultima generación y competir con estudios de millones de dólares de inversión (un motor de última generación ronda el millón de dólares de licencia).

¿Cuál fue su peor y mejor momento como desarrolladores?
El mejor todavía no llegó; no hay peores momentos, hay momentos difíciles que son parte del proyecto.

¿Creen que Argentina es el país con mejores profesionales de Latinoamérica?
Según la BBC de Londres es así. Decía que Argentina junto con Brasil tenía el mejor nivel de tecnología.

¿Cuál fue su primera satisfacción como desarrolladores?
Empezar el proyecto, ver que el proyecto avanzaba y, obvio, poder armar el grupo de profesionales para llevar esto adelante.

¿Cuándo se dieron cuenta de que querían dedicarse a esto?
A los 15 años aproximadamente, creo que de alguna u otra manera todos los integrantes llevamos esto adentro.



¿Qué es The Elixir?
Un sueño hecho realidad.

Hablemos del juego.

Un FPS medieval con la posibilidad de elegir entre tres personajes y dos ciudades, una debe robarle el elixir a la otra como condición de victoria. El juego tiene como principal característica la posibilidad de upgradear los personajes juntando oro en las minas y entregándoselo al comandante (uno por ciudad, manejado por un jugador) para mejorar los edificios de nuestra ciudad y así adquirir mejores armas, escudos, provisiones, cascos y todo lo necesario para enfrentar a nuestros rivales.

El juego presenta extensos mapas, estructuras destruibles, vehículos (transporte y catapulta) y hasta dos cámaras (1ra y 3ra persona). Los invitamos a descargar el juego desde su sitio oficial (ver cuadro) y jugar la BETA de esta maravillosa producción nacional.

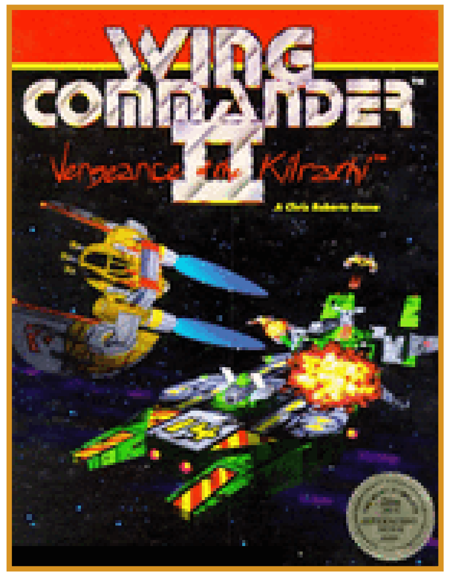


LA AGRADABLE SORPRESA

CAUSAS Y CONSECUENCIAS DE LA REPETICIÓN EN LOS VIDEO JUEGOS

POR Matías Sica

Si tuviera que mencionar uno de los fenómenos más comunes en aquellos videojugadores que podemos considerar veteranos, me quedaría con que al menos más de la mitad de ellos ven sus experiencias pasadas con más dulzura de lo que suponen que serán las que están por venir. Traducido en



palabras más simples, una buena proporción considera que los video juegos antiguos son en cierta forma superiores a los actuales e incluso a los que están por venir.

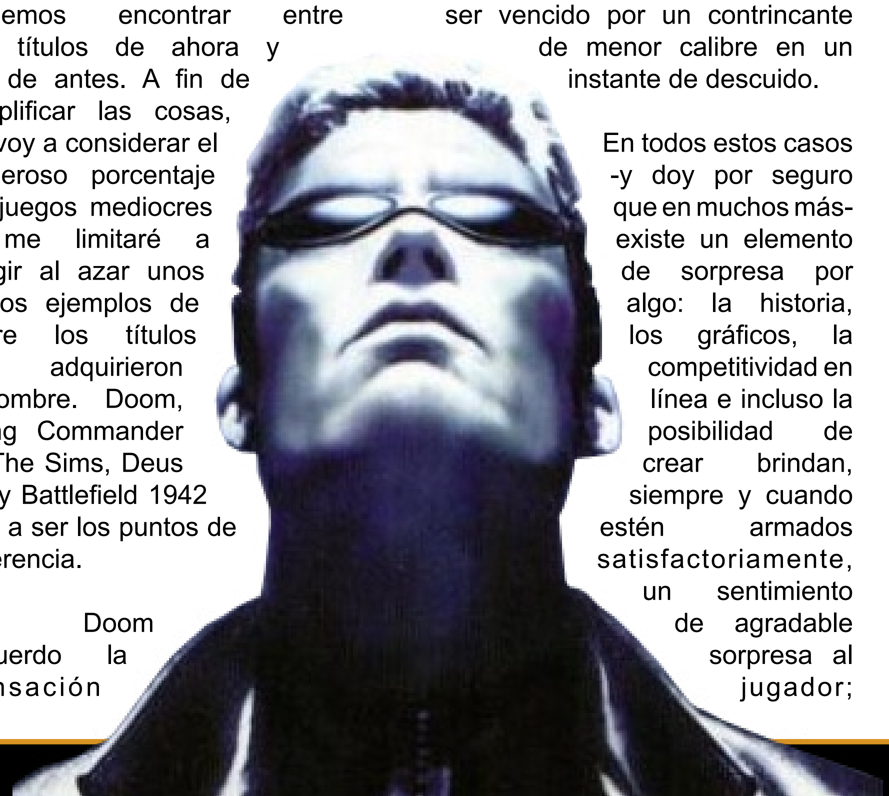
Frente a este planteo, la respuesta más común es atribuir este sentimiento a la nostalgia del pasado, a los recuerdos de épocas más simples en donde la mayor cantidad de tiempo libre y una visión más inocente de las cosas permitían disfrutar sin ningún miramiento de un pasatiempo supuestamente simple como son los videojuegos.

Si tomamos esta teoría como cierta, también tenemos que considerar sus consecuencias. Entre ellas, que este grupo de gente se encuentra en franca retirada y, aún peor, que los videojuegos son, guste o no admitirlo, un pasatiempo dedicado exclusivamente a los niños o a aquellos con mentes simples, casi infantiles, rezagados en el proceso de crecimiento que culmina inevitablemente con el abandono de los mismos.



Esta suposición (los videojuegos son los mismos de siempre, ergo, los videojugadores adultos ya no tienen razón para continuar) es errada. En primer lugar, el número de personas jóvenes y adultas que se dedican a esto no sólo no disminuye sino que aumenta considerablemente a la par de que también aumentan las quejas respecto de este problema. Entonces, si realmente fueran exclusivamente para niños, yo -como tantos otros- no estaría jugando y mucho menos perdería mi tiempo en escribir esto; y como parece que también las compañías desarrolladoras están enfocándose cada vez más en satisfacer a jóvenes y adultos, no me queda otra alternativa que considerar, al menos, que el problema no se limita a un sentimiento nostálgico; que el problema existe.

Veamos entonces qué diferencias podemos encontrar entre los títulos de ahora y los de antes. A fin de simplificar las cosas, no voy a considerar el generoso porcentaje de juegos mediocres y me limitaré a elegir al azar unos pocos ejemplos de entre los títulos que adquirieron renombre. Doom, Wing Commander 2, The Sims, Deus Ex y Battlefield 1942 van a ser los puntos de referencia.



Del Doom recuerdo la sensación de tensión frente a las oleadas enemigas en un ambiente en donde podía depender únicamente de mí mismo; del Wing Commander 2 me gustó muchísimo la incorporación de una historia así como también el impecable cuidado de los detalles; The Sims fue un éxito increíble debido a su capacidad de producir personas que interactuaran entre sí; del Deus Ex recuerdo la posibilidad de resolver los obstáculos dependiendo de mis gustos y una historia que, aunque atrapante, no dejaba de lado la individualidad del jugador; y por último el Battlefield 1942 permitió establecer una competencia en línea donde el más habilidoso podía ser vencido por un contrincante de menor calibre en un instante de descuido.

En todos estos casos -y doy por seguro que en muchos más- existe un elemento de sorpresa por algo: la historia, los gráficos, la competitividad en línea e incluso la posibilidad de crear brindan, siempre y cuando estén armados satisfactoriamente, un sentimiento de agradable sorpresa al jugador;





algo que le permite saber, sin intermediario alguno, del esfuerzo del equipo de programación y lo alienta a jugar aún más.

Hoy el problema es bastante más grave: movidos por el afán de lucro, los nuevos desarrollos no sólo pasan por alto las lecciones del pasado, sino que duplican situaciones ya probadas una y otra vez, como si el entretenimiento dependiera únicamente de encontrarnos en tal o cual escenario. La Segunda Guerra Mundial y la batalla de Hoth en la Guerra de las Galaxias son algunos de los ejemplos más claros de este problema, que se extiende incluso al diseño de los personajes. El tipo duro y serio, la mujer pechugona que nos acompaña e incluso el hacker de turno se repiten como si fueran las únicas opciones; como si el juego no fuera interesante si no manejamos un homónimo de JC Denton (Deus Ex) acompañado por una mujer pechugona (varios) que recibe ayuda de un personaje muy inteligente pero físicamente incapaz (el hacker que nunca falta).
Sería iluso sugerir que todos los nuevos títulos deben probar alguna fórmula nueva. Pensar que en el innovar está el éxito también es un error. Todos necesitamos algún buen juego de tiros de vez en cuando. Pero tampoco llegar a este nivel absurdo de repeticiones; como si de alguna forma los juegos viejos desaparecieran con los títulos nuevos. ¿Acaso el Medal of Honor, el Battlefield, el Command & Conquer e incluso el Counter-Strike desaparecieron y nadie me avisó? Hasta donde tengo entendido, este tipo de juegos mantiene una firme comunidad de seguidores que limita sobremanera las posibilidades de los nuevos clones. Hoy no basta con una decente simulación de algún escenario de la Segunda Guerra Mundial o un juego de disparos en primera persona que incluya modos multijugador con nombres tan originales como “Deathmatch” o “Capture The Flag”.

Si se quiere modificar esto, la filosofía debe ser distinta. Si no se busca innovar, al menos se necesita un ambiente original y una historia atrapante; o mejor aún, personajes interesantes, distintos a lo que hayamos visto anteriormente. Caso contrario estamos condenados a repetir -salvando las mejoras gráficas- las mismas escenas una y otra vez con los mismos personajes que dicen las mismas líneas.

¿Alguien quiere eso? Porque después de todo, si no hay algo que nos sorprenda, que nos provea de una agradable sorpresa, los videojuegos nos serán otra cosa que experiencias mecánicas con una interfase gráfica y -al menos en mi caso- no me gustaría tener que admitir, finalmente, que los videojuegos son para una breve y poco feliz etapa de la vida.


Los Super Amigos al rescate.

HOT COFFEE MOD y SUS CONSECUENCIAS

ESCÁNDALO POR CONTENIDO SEXUAL EN JUEGO EXTREMADAMENTE VIOLENTO

POR Diego Beltrami

Hot Coffee es un mod no oficial que desbloquea cierto contenido sexual que se encontraba oculto en el recientemente publicado GTA: San Andreas. Este mod agrega escenas de sexo explícito entre el personaje y su novia/s en ciertos momentos del juego.

A raíz de este mod surgió un escándalo en un gran número de países, provocando movilizaciones de padres sin nada mejor que hacer y de políticos en busca de votos. Es así como el juego fue absolutamente prohibido en Australia convirtiendo en ilegal la venta, compra, alquiler o demostración del mismo, mientras que en Estados Unidos el ESRB - el ente encargado de determinar el rango de edad apropiado para cada juego- cambió la clasificación de M (Mature) a AO (Adults Only). La gracia de todo esto es que la enorme diferencia que hay entre ambas clasificaciones es de tan sólo un año, siendo la clasificación Mature prohibido para menores de 17 años y Adults Only para menores de 18. Semejante escándalo de padres ofuscados y conservadores ofendidos por una clasificación que difiere de un año de edad. Claro que la salud mental y correcto desarrollo social de una enorme cantidad de niños entre 17 y 17 años y 364 días estaba en peligro.

Esto también les da pie a los políticos para que hagan las boludeces que hacen siempre, si es que hacen algo cada tanto. En Estados Unidos, la ex primera dama, Hillary Clinton, propuso una ley que multa con cinco mil verdes a aquellos vendedores que no muestren claramente la clasificación del ESRB y vendan juegos para adultos a niños. Claro que para ello mismo está la clasificación, y ni mencionar que en gran medida son los padres quienes compran los juegos de clasificación para adultos a niños que no entran en la misma.

Se ve que en el primer mundo los políticos no tienen mucho que hacer. Claro que, ahora que lo pienso, nosotros tampoco nos salvamos de



los políticos inútiles. Si bien lo sucedido acá no guarda relación directa con el Hot Coffee mod, el hecho es similar.

A principios del mes pasado el congreso pasó una ley similar a la propuesta por Mrs. Clinton, que obliga a los vendedores a mostrar claramente la clasificación correspondiente al juego, la cual es provista por el Consejo Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia en coordinación con el Instituto Nacional de Cinematografía y Artes Visuales, y se maneja con los rangos “Apta para todo público”, “Apta para mayores de 13 años” y “Apta para mayores de 18 años”. Además, la ley obliga la colocación de una leyenda que exponga “La sobre exposición es perjudicial para la salud”. En caso de infracción se penará con una multa no menor a 200 veces el valor del juego, siendo esta cifra duplicada en caso de reiteradas transgresiones.

En sí la ley no me parece en absoluto errada, únicamente me parece que es absolutamente inútil. En un país donde la gran mayoría de juegos se obtienen por medios no legales esta ley únicamente sirve para comprometer a los vendedores de software legal. En nuestro país en particular, habiendo temas mucho más importantes que requieren la atención de los políticos, ¿Por qué se dedican a estas payasadas?

Y todo este escándalo respecto al contenido sexual en un juego en el que se puede decapitar gente a los tiros, atropellar ancianas, traficar drogas, robar bancos y un sinfín más de ilícitos verdaderamente graves en comparación a un par de escenas con contenido sexual perpetradas por unos modelos 3D cubiertos con texturas que simulan ser piel.

Es hipócrita tener una mentalidad que determina que no importa la violencia desmedida siempre y cuando no haya escenas de sexo (South Park dixit). Después de todo, ¿Tan grave es una actividad tan humana como el sexo en comparación a algo tan inhumano como el asesinato? Y más si volvemos sobre el hecho de que es un juego que, en primer lugar, jamás debería haber llegado a manos de niños; y que para colmo requiere de descargar un mod y activarlo por cuenta propia. ¿O me van a decir que todo este escándalo es por pendejos de 17 años que ya están lo suficientemente crecidos para afrontar estas cosas?

BLUE XPRESS

HARD / SOFT

TODO EL HARDWARE QUE BUSCAS TODO EL PODER QUE DESEAS EN TU PC





SOLO EN

BLUEXPRESS





www.BLUEXPRESS.com.ar